PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 100, onsdag 28/4 1993



REDAKSJONELT

Vi har mottat mye stoff til Phobos 100, overveldende mye. Men det får ikke hjelpe at vi myrdet tre kopimaskiner på veien, Phobos skal ut! Nå sitter vi her og ser fremtiden i møte med litt blandede følelser. Tør vi håpe på en like stor stofftilstrømning i fremtiden? Burde vi ha spart litt stoff til trangere tider?

Først og fremst vil vi benytte anledningen til å rette en stor og dypfølt takk til alle bidragsytere. Vi er overveldet! Og la dere nå ikke affisere av at en og annen kopimaskin ikke deler denne takknemligheten overfor våre bidragsytere. Det kommer alltid en ny kopimaskin...
Vi vil svært gjerne få rette en stor og dypfølt takk til illustratøren som har levert den flotte førstesiden og sistesiden som pryder denne spesielle utgaven av Phobos. Takk, Vebjørn Strømmen.

Men nå er tiden inne for min nye spalte:
"Hvordan skrive for Phobos."

Det er bare en måte å lære å skrive på. Den samme måten som du lærer alt annet på. Du må skrive.
Da mener jeg ikke en og annen skolestil. Du utvikler ikke en personlig stil, et godt språkøre, og en sikker språkføring ved å skrive noen få skolestiler. Hvis du skal lære å skrive godt, så må du nok belage deg på å fylle en appelsinkasse eller tre. Nå mener ikke jeg at du ikke skal prøve å levere noe stoff til Phobos før du har fylt noen appelsinkasser med søppel. Phobos har aldri hatt satt lista så veldig høyt.

Det er gøy å skrive. Hvis det ikke var gøy, så hadde jeg ikke gjort det. Prøv, se selv hvordan det er å skape noe på egen hånd. Og hvis resultatet i det hele tatt blir så bra at du kan være deg bekjent av det, så kan du jo alltid prøve å levere det til Phobos.
Nå vil jo ikke jeg gå ut her med en garanti om at vi trykker alt. Da hadde det ikke vært mye vits i en redaksjon.
Stoff bør nok i et hvert fall være enten godt eller relevant for å komme inn i Phobos.

Hvis du bestemmer deg for å fylle noen appelsinkasser, om så bare for å få bedre karakter i Norsk, så kan du jo plukke ut de beste tingene på veien, og levere dem til oss.

Nå er det dessværre slik at det viktigste elevene lærer på skolen, er hva de ikke kan. Sannheten er at du kan lære alt, hvis du bare vil.
Se bare på meg. Jeg fikk tidlig vite at jeg ikke kunne skrive. Gjennom hele skoletiden gjorde alle lærerne sitt beste for å forklare meg at jeg ikke kunne skrive.
Jeg har ikke dysleksi. Det er bare nesten dysleksi, det er ikke ordentlig dysleksi.

På gymnaset fikk jeg endelig lov til å skrive med skrivemaskin på tentamen. Jeg gikk opp to karakterer i norsk med en gang...

Vel, dere har sett hva en "dyslektiker" er god for. De aller fleste av dere har veldig mye bedre forutsetninger enn meg til å bli gode skribenter. Det eneste som skal til, er litt øvelse.



JOHANNES H: BERG -- bildet er fra 1993. Hr. Berg skylder på foto-automaten ved Nationaltheatret stasjon..

:::PERSONFAKTA:::

Det skal godt gjøres å være så beskjedne som PHOBOS' redaksjon. Faktisk har vår ydmyke holdning blitt kommentert av en rekke andre i spillhobby-en: "Det er lenge siden jeg har sett noen utgi et så glimrende blad som PHOBOS, uten å fremheve sine sprudlende personligheter!" (Anmelder i HEX-AGNOM-NYTT). "Usedvanlig veldresset beskjedenhet..." (Omtale i NURFE-POSTEN).

Dermed er det enkelt for oss å begrense oss til 20 karakteristiske ord og uttrykk som betegner Johannes H. Berg:

Rolig
Besindig
Klar og tydelig
Tillitvekkende
Knapp og konsis
Uselvisk
Miljøvennlig
Åpenhjertig
Kjernesunn
Djerv

Presis
Strukturert
Reflektert
Kjapp
Storslått
Klarttenkende
Velformulert
Beslutt som
Sprek
Sjarmerende

Godtroende
Veldresset
Smakfull
Resolutt
Måteholden
Pedagogisk
Edel
Demokratisk
Kortfattet
Usedvanlig beskjeden

JOHANNES H. BERG

JOHANNES H: (for Henrik) BERG (f. 1956) har vært med i spillhobbyen siden 1976, og i Ares' styre fra starten i 1981. Han er med andre ord en ekte veteran, og i likhet med andre av denne typen har han en forkjærlighet for å mimre om de gode gamle dager... Men han har jo også gjort sitt for å holde Ares, Arcon og andre spillaktiviteter gående. Der andre gir opp, gifter seg eller flytter, har Johannes stadig vekk dampen oppe (for å bruke en metafor som kanskje ellers burde være mer velegnet for vårt nyeste redaksjonsmedlem, hr. Ellingsen). Han har en omfattende og første kjærlighet i science fiction-fandom, og har faktisk enkelte ganger påstått at spill er noe han driver med som avkobling fra sf. Gjentatte ganger har "JHB" vært brukt som eksempel i psykologiske lærebøker på den såkalte "Mania Organisatio Gravis", eller uhelbredelig organisasjons-mani. Han er helt ute av stand til å bli med i en forening uten straks å ville drive den.

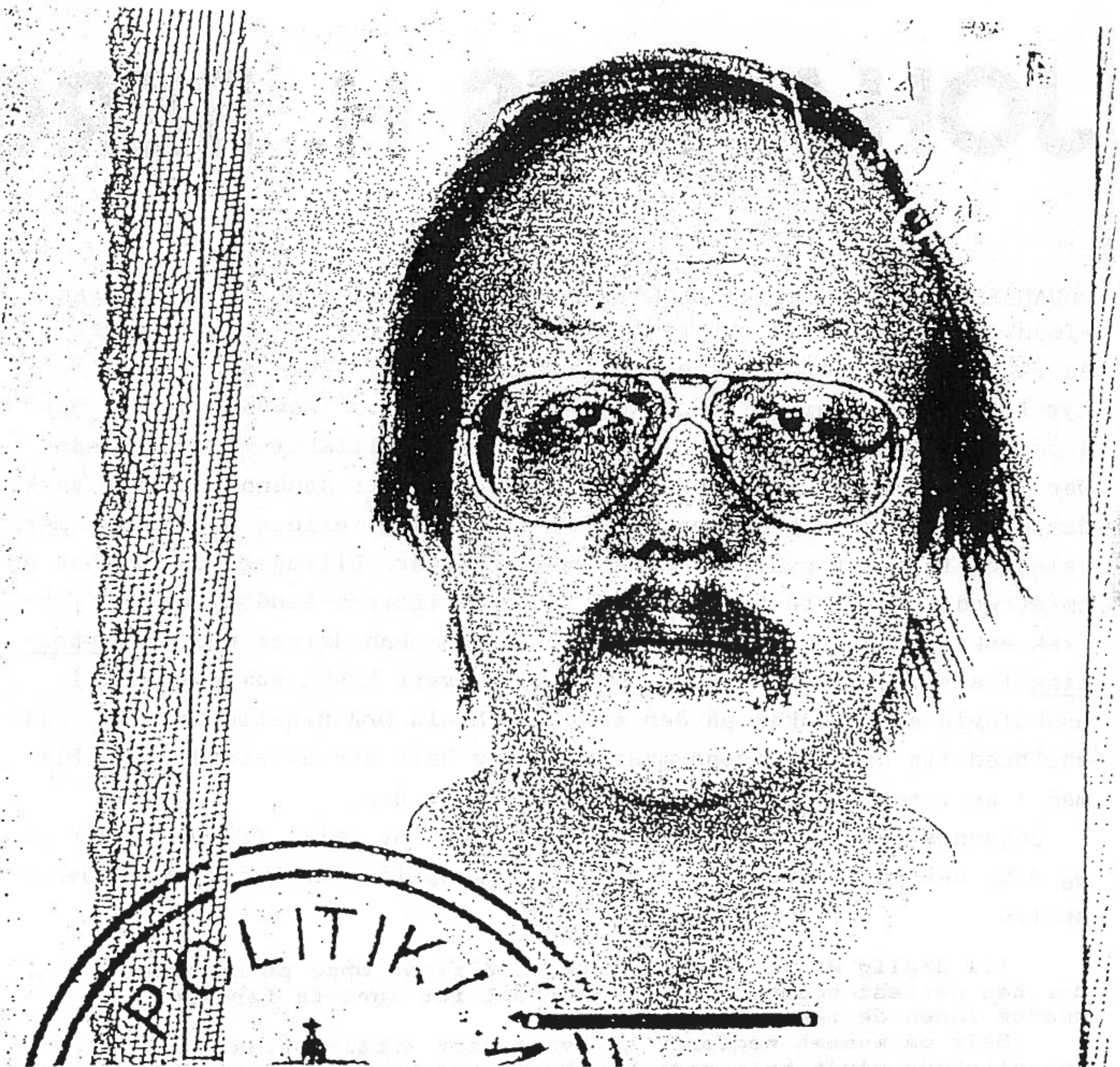
Johannes påstår selv å ha vært fascinert av spill fra ung alder av, og å ha designet enkle racer- og konfliktspill mens han gikk på barneskolen.

Til daglig er Johannes som regel å finne oppe på Kjelsås, der han nærmest egenhendig har ansvaret for landets førende museum innen de tekniske fagområder.

Selv om museet medfører en svært stor arbeidsbelastning for den allerede hårdt belastede hr. Berg, har han fremdeles godt med tid til overs til slike oppgaver som å sysselsette ungdomsskoleelever etter skoletid (Les: "Lede stakkars, uskyldige og forsvarsløse barn ut i den ytterste fortapelse."), eller å ta seg av de tilreisende SF-forfattere som måtte dukke opp, og ringe på døra til den Berg'ske mansion.

Johannes legger stadig for dagen en forkjærlighet for historiske krigsspill av alle de slag, og skal etter eget sigende ha prøvd (i hvert fall stort sett) alt som er av slike spill. Hvis han da ikke selv eier ett eller flere eksemplarer av dette spillet.

Men det som likevel etterlater seg det dypeste inntrykk hos en besøkende, første gang han kommer inn i den Berg'ske villa, er det store antall BØKER. Hvis den besøkende klarer å komme seg ut igjen uten å få noen meter SF-bøker i fanget, kan han regne seg som heldig. Men så har da Johannes (fremdeles ifølge den ypperlige kilde han selv representerer...) den største samlingen av slike bøker i Norge. De fleste som har sett deler (Det er svært få som kan påstå at de har sett hele Johannes samling av SF.) av samlingen, har nikket bejaende til påstanden..



TROND JANSEN -- vi står nok en gang i takknemlighetsgjeld til Oslo Politikammer for fotografiet.

:::PERSONFAKTA:::

Beskjedenheten til våre redaksjonsmedlemmer er legendarisk -- faktisk har vi allerede avslått et forslag fra Ares' styre om å føre våre navn opp på en gull-plakett på veggen i Felleshuset... Det er kun den aller mest nødtørftige omtale av oss selv som tvinger seg frem her i PHOBOS 100.

Det vil si at det er med største letthet vi avgrenser omtalen av Trond Jansens personlighet til de 20 mest velegnde ord og uttrykk:

Dynamisk	Overskuddsmenneske	Utadvendt
Edruelig	Human	Ridderlig
Tiltaksfull	Mangesidig	Kultivert
Rettskaffen	Generøs	Nobel
Forsiktig	Atletisk	Rasjonell
Arbeidsom	Selvstendig	Overstrømmende
Aktiv	Mangefasettert	Positiv
Lidenskapelig	Godlynt	Kunstnerisk
Fingerferdig	Romslig	Kjapp
Mentalt overlegen	Fargerik	Ufattelig beskjeden

TROND JANSEN

Trond Jansen (f. 1952) er et av de gamle, trofaste ARES-medlemmene, en av de få menn som var med på å starte foreningen, og som fremdeles er (mer eller mindre) aktiv i spillmiljøet i dag. Riktignok har Trond lagt seg til med en blivende hustru som krever en god del av den tiden han ellers kunne brukt på "det morsomste du kan drive med, uten å legge deg ned".

Trond minnes ennå den dagen engang på 70-tallet hvor en "gal" mann (Leif Arne Furevik) i Aniara miljøet introduserte ham, Johannes, Gunnar Norby og noen andre for krigsspill for første gang. Spillet de spilte var Napoleon at Waterloo. Den gang SPIs introduksjons spill. Siden har det blitt noen hundre spill. Trond er fanatisk tilhenger av World In Flames og Civilization (dataspillet), om enn ikke nødvendigvis i den rekkefølgen. Andre spill som Trond viser stor interesse for er Empire og War In Europe.

Trond er fortsatt kjent som fanatisk motstander av motstandere av røyk og brennevin. Han har blitt observert opptil flere ganger både i spill- og andre miljøer ivrig dampende på en sigarett med et overdimensjonert drammeglass i andre hånden.

Trond spiller også rollespill. Han er av de få som har vært med i den berømte "Bjørn, Trond, Geir, Henning og Øystein" kampanjen helt siden 1978 - dengang den bare het "Bjørn" kampanjen. Trond har også vært med i andre rollespillkampanjer (både AD&D og annet) men det har for det meste blitt med korte gjesteopptredner.

Trond har også vært med på å utgi Phobos helt siden nr 1. På et par unntak nær har han hatt en finger med i spillet på samtlige nummer.

Trond har også mange andre interesser. Han er den lykkelige eier av de to hunnkattene Bonnie og Arissa, og er medlem av ikke mindre enn to katteforeninger. Han er i tillegg en ivrig gjenganger på katteutstillinger. Trond bedriver også sport. Han er en ivrig bowlingspiller og spiller fra høsten av fast på Kometens lag i tredje divisjon. Og som selvfølgelig alle vet, han er en STOR (i mer enn en betydning av ordet) tilhenger av SCIENCE FICTION og FANTASY. Også i det miljøet har han vært en ivrig deltaker helt siden starten her i Norge - selv om han ikke er så aktiv lenger som han engang var.

Ting kan imidlertid tyde på at alkoholen i Tronds tilfelle kan ha drept litt for mange av de små grå etterhvert. Det går nemlig stygge rykter om at han skal gifte seg lørdag 26. juni - altså under ARCON. Rett på trynet kaller vi det. Trond har ikke uttrykt noe spesielt ønske om å spillteste bryllupet på fredag (under Arcon) med Tomas Mørkrid som GM, men vi jobber med saken.



HERMAN ELLINGSEN -- bildet skal være fra ca. 1991, og skyldes en fortograflærling med det velklingende navn Nina Walin Hansen ElHadadi. Hr. Ellingsen vil på det mest bestemte benekte at han noensinne har hatt noe slags personlig forhold til fr. Hansen ElHadadi...

:::PERSONFAKTA:::

PHOBOS-redaksjonen er i minst like stor grad som ved utgivelsen av nr. 50 fullstendig ut av stand til å overdrive, for ikke å si skryte av oss selv. Tvert imot er vår kledelige beskjedenhet blitt et ordtak i vide kretser: "Beskjeden som et PHOBOS-redaksjonsmedlem" har lenge vært i bruk i spillmiljøet for å karakterisere særlig ydmyke og tilbakeholdende personligheter.

Altså nøyer vi oss med de tradisjonelle 20 ord og uttrykk som beskriver Herman Ellingsen best:

Stillferdig	Avslappet	Måteholden
Dristig	Rettferdig	Kreativ
Avholdt	Erfaren	Dyktig
Målrettet	Fredsæl	Beundringsverdig
Småtærende	Snill	Tankefull
Velorganisert	Dyptpløyende	Velhavende
Billedskjønn	Tillitsfull	Boklærd
Kunstnerisk	Pragmatisk	Innsiktsfull
Flersporet	Tolerant	Avbalansert
Vidsynt	Galant	Beskjeden

Herman Ellingsen

HERMAN ELLINGSEN (f. 1963) trådte inn i PHOBOS-redaksjonen for noen måneder siden. Han var et velkomment substitutt for avtroppende redaksjonsmedlem Jon [redacted] (s.d.), men allerede da hadde han gjort seg bemerket i lengre tid som en av de mest trofaste bidragsytere til Ares' medlemsblad. Herman har vært aktiv i spillmiljø siden tidlig i 1990, og har vært med i Ares-styret siden Generalforsamlingen 1991. Han er kjent som en stor entusiast for visse rollespill, og hans karakter Arlen har f.eks. vært en gjennomgangsfigur i en viss hr. Strandebøs AD&D-kampanje. Ellers er han en iherdig TERRORIST-scenariodesigner, spill- og turneringsleder. Dessuten har hans entusiasme i den senere tid knyttet seg til TALES THE FLOATING ~~VANNSENG~~ VAGABOND, og han kan nok være med på litt av hvert annet -- helst rollespill.

Skjønt hr. Ellingsen har heller aldri lagt skjul på en viss forkjærlighet for 1830. Dette kan muligens ha noe med hans skumle fortid som jernbane-fan og modelltogentusiast å gjøre. Nevner man smalspor, HO-skala eller sporveksler for Herman, lyser det opp i øynene hans, omtrent på samme måte som nær man sier BLODBANK til en vampyr. Og han er fullt istand til å engasjere deg i en lengre konversasjon (for ikke å si monolog) om rutetabellene i Liechtenstein, bare fordi du har vært dum nok til å nevne at du skal på Interrail...

Dessuten har vennen Ellingsen også et snev av den bergske syke: Organisasjonsmanien. Han har vært med både i organisasjonsarbeidet til diverse spill- og science fiction-kongresser, er aktiv i Aniaras styre, og i likhet med den øvrige redaksjon (- red.emeritus Venbakken) en ivrig science fiction-fan. Når vi ellers legger til at Herman er kjent for å være entusiastisk og pågående, arbeidsom og pålitelig, har vi vel sagt en del. At han har litt vanskelig for å bremse en gang i blant, er vel bare et karaktertrekk som han har til felles med sine kjære lokomotiver.

Til daglig fordriver han tiden på det offentliges regning (neida, de har ikke klart å sperre ham inne ennå...), og til tross for hans ingeniørutdannelse har han foreløpig godt om tid til å holde på med sine ymse organisatoriske innsatser. Vi ønsker nok en gang Herman velkommen i redaksjonen, og håper at samarbeidet skal vare riktig, riktig lenge.

JON [redacted]

JON [redacted] (f. 1964) har holdt på med spill helt siden barndommen, og har gode minner fra både Monopol-spilling og diverse selvlagede krigsspill i ung alder. Han kom i kontakt med spillhobbyen for første gang sommeren 1985 via et oppslag i DAGBLADET om den nye spillbutikken TRADITION. Vel fremme der, lot han seg overbevise av den skjeggprydede innehaveren om at både THIRD WORLD WAR: BATTLE FOR GERMANY og MACHIAVELLI var tingen å prøve. Fra og med høsten 1985 oppsøkte Jon spillklubben ved sitt studiested i de høye nord. På Hexag~~nø~~ons møter ble han bl.a. tvunget til å spille WIZARD'S QUEST, noe som har satt varige spor i et sart sinn.

Jon har gjort seg bemerket i Ares siden han kom tilbake til Oslo våren 1987, både som aktiv spiller og spilleder, som styremedlem, som en av de aktive som står bak ARCON - og selvsagt fra og med 1989 som en av eliten som står for utgivelsen av PHOBOS. Hans etterhvert markante motstand mot voldsspill har blitt bemerket av mange (noen vil påstå at den går dårlig sammen med hans bruk av kjernevåpen i JAMES BOND, men pytt, pytt...), og han har etterhvert kommet til sannhets erkjennelse: AXIS & ALLIES er verdens beste spill:- det er nemlig det eneste brettspillet som finnes der man direkte og fysisk kan lande med fly på hangarskip. (Det er ikke noe sant i ryktene om at Jon har sett filmen TOP GUN syvogtredve ganger.)

Jon har vært meget aktiv når det gjelder å besøke fremmedlandske spillkongresser de siste årene, og er vel den i hobbyen her til lands som har vært på flest forskjellige HEX-, GOTH-, LIN- og VIKINGCONer. I Ares' styre har man også merket seg at Jon er en av de (få) ansvarlige som vanligvis gjør det han sier han skal gjøre. Bortsett fra en outrert motvilje mot bruk av ord som "fan" og "fandom" for å beskrive de som er engasjert i spillhobbyen, og en (beslektet) manglende forståelse for de åpentbare kontaktflater mellom spill og science fiction/fantasilitteratur, kan vi for vår del finne få åpenlyse negative trekk ved hr. [redacted].

Er han for god til å være sann? De av oss som har sett ham ved fullmåne, vet noe annet...

[redacted]

Jon [redacted]. En fotograf tok tilfeldigvis bildet på flyplassen i Hamburg i 1987.

--------------- PERSONFAKTA ---------------

Vi er for beskjedne til å velte oss i superlativer. Men Jon [redacted] venner mener at følgende 10 ord og uttrykk beskriver ham best:

Mesterlig
Kreativ
Barsk
Disiplinert
Overstrømmende
Visjonær
Snill
Seierrik
Heroisk
Strålende
Varm
Dynamisk
Intens
Sentral
Ualminnelig beskjeden

PHOBOS FRA 1 TIL 100

Da PHOBOS 1 ble utgitt, i januar 1989, var det vel ingen i redaksjonen som ville ha veddet særlig mye på at bladet fortsatt skulle komme ut mer enn fire år senere. Ares hadde til da hatt temmelig dårlig erfaring med medlemsblad -- på den ene siden hadde man utgitt det pretensiøse tidsskriftet TITAN i perioden 1982-86, og på den annen side det noe enklere nyhetsbladet DEIMOS. Begge hadde ikke nådd 10 nr. engang, før de havarerte; TITAN på den relativt store jobben det var å få det ut, og DEIMOS på en kombinasjon av redaktørenes generelle sløvhet (vi snakker om G. Aaslid og J.H. Berg her, folkens!) og G.Aa.s forsøk på å konvertere bladet til et hofforgan for sin nyoppstartede spillbutikk.

Så da Johannes H. Berg, Trond Jansen og Jon Venbakken trådte i funksjon som redaksjonskomité, og fikk ut sine første 6 sider til 10. januar '89, var det ikke akkurat noe forventningspress som rammet dem. Snarere en noe apatisk respons fra de vanlige medlemmene. Noe virkelig medlems-drevet blad har da heller aldri PHOBOS blitt Selv om mange av numrene er blitt fylt opp med stoff fra enkelte medlemmer, er det sjelden at man ser noe bidrag fra det store, store flertall. Det er enkelte entusiaster som Kim Strandebø, Tomas H. Mørkrid og Herman Ellingsen vi kan takke for at det ikke bare er redaksjonens egen kreativitet som må fylle opp bladets spalter.

Nå som sistnevnte er blitt redaksjonsmedlem, er det selvsagt enda mer ønskelig at vi får inn materiale fra flere. Opp gjennom de første 100 numrene har det nelig vært såpass få sentrale bidragsytere at en enkelt trafikkulykke kunne ha gjort at bladet måtte gå inn. Sånn som enkelte kjører på vei til kongresser, er dette t.o.m. en realistisk mulighet... Ellers fikk vi i de første numrene også inn ting fra folk som Geir Aaslid, Are Garnåsjordet og Øyvin Wormnæs. Av ymse ideologiske årsaker har jo disse etterhvert skilt lag med oss, og vi skal ikke legge skjul på at i forbindelse med splittelsen av foreningen høsten 1989 sto det en del polemikk i PHOBOS' spalter. Nå som vi har fått det hele litt på avstand (og en rekke nye medlemmer har dukket opp, folk som knapt har hørt om denne en gang så rystende begivenhet i klubbens historie) må vi understreke at det ikke kom så mange varige personlige fiendskap ut av denne konflikten, og at Ares (Bjølsen) og (Ares) Blindern har vist seg istand til å samarbeide siden.

Hva er så innholdet i PHOBOS nr. 1? Vel, hadde det ikke vært for at dette nummeret er såpass tykt allerede, kunne vi vel ha vist dere det; en faksimileutgave av P.1 var blant de mange gode ideer (sammen med f.eks. en rekke spillrelevante sanger) som redaksjonen måtte la gå på skraphaugen (eller i konvolutten med "Venter til senere nr." på) grunnet plassmangel. Vi får komme tilbake til den saken ved et senere jubileum -- og ikke nødvendgivis i nr. 150 eller 200; vi skulle tro at f.x. 111 er et vel så relevant nr.! Vårt aller første PHOBOS hadde ihvertfall et innhold som ikke ville virket videre fremmed i et nummer av bladet idag. På de seks dobbeltside-trykte oppslagene finner vi en foreventningsfull redaksjoneltspalte (om ikke så kraftfull som den senere skulle bli), et kort stykke om påmelding til GOTHCON (XIII), samt en rapport fra spilling på klubben (noe som senere i høy grad har vært mangelvare) på s. 1. Annensiden er dominert av en artikkel fra Trond Jansen om EMPIRE (som jo har fått sine naturlige oppfølgere i både nr. 50 og i inneværeden PHOBOS) men inneholder også en lengre annonse for Jon Venbakkens CHILL-kampanje -- et tiltakt som såvidt vi husker ikke ble særlig langvarig. Side 3 har en omtale av NRF-NYTT nr. 1, samt en artikkel av Johan-

nes Berg om spillbutikker i London. Den første av mange "Hvordan vinne"-spalter sto på s. 4, sammen med en sladrespalte som vi kalte "Muldvarpen", og som til tross for en glimrende logo ikke ble noen suksess (Vi gjennopplivet den senere som "Fra kloakken" -- da med rotter. Det er mulig at rottene gjorde forskjellen.).
De to siste sidene er egentlig 1½, for på side 6 sto kun at nokså detaljert Ares-program over en drøy halvside. Side 5 var full av T. Jansen-bidrag: En spalte om merkedager under 2. verdenskrig, som skulle bli begynnelsen på en av de lengste om best gjennomførte faste spaltene våre overhodet, og en sak om den be~~ryktede~~rømmelige Bjørn/Trond/Geir-AD&D-kampanjen.

Alt i alt kan vi vel si at det første nummeret var ganske representativt. Riktignok bærer det preg av en total mangel på eksterne bidrag. Men som allerede nevnt er ikke akkurat det noen sjeldenhet i påfølgende nummer. Nå skal ikke vi følge opp med en detaljert gjennomgåelse av alle numrene frem til det nærværende. Men generelt kan vi si at PHOBOS har utvist en bemerkelsesverdig stabilitet. Faktisk gjelder dette også produksjon -- ikke bare stoff. Vi har fortsatt omtrent samme logo og design; riktignok var trykken nokså dårlig på nr. 1, men bortsett fra det er det små forskjeller å bemerke. Det er fortsatt ikke noe tegn til pagemaking av noe slag (faktisk var en del av spaltene i nr. 1 produsert på Spillspesialistens eminente laserskriver, noe som ellers har vært noe av en sjeldenhet).

Nå er det selvsagt mulig at det kan komme omlegginger. Ikke minst på det produksjonsmessige planet kan det hende at ting kan forandre seg. Men ellers vil jeg stort sett si at bladet vårt har funnet en form som later til å virke, og det skal vel mye til at det blir noen drastisk omlegging med det første. Vi har faktisk holdt utgivelsestakten helt perfekt gjennom de 100 første numrene! For de av dere som ikke har registrert det, så kommer altså PHOBOS ut hver 2. og 4. onsdag i måneden, bortsett fra (av en eller annen underlig grunn) til 4. onsdag i desember. Dette tilsvarer altså 23 nummer i året. Med en slik frekvens vil f.eks. PHOBOS 111 komme ut 13/10 1993, mens man må vente helt til 28/6 1995 på nr. 150. Det blir nok av sider å fylle opp, og vi er fortsatt svært interessert i alle slags bidrag fra våre medlemmer. Som dette nummeret burde vise, er vi åpne for alle typer stoff, fra "game fiction" til statistikk, fra omtaler og reportasjer til bilder og illustrasjoner.

Vi har ikke ført noen nøyaktig statistikk gjennom disse fire år. Likevel tror vi nok at gjennomsnittstykkelsen for et nummer har vært nærmere 6-7 enn 3-4 sider. Det skulle altså tilsvare omtrent 6-700 sider publisert materiale på denne tiden. Vi vil jo få understreke at både nr. 50, med sine 40 sider, og dette nummeret, slår nokså tungt ut. Men det har vært få 1-siders, og ikke så alt for mange 2-siders nummer. Rekorden utenom jobileumsutgavene mener vi er på 12 sider -- men vi kan ta feil.
Som nevnt er det ikke ført noen nøyaktig statistikk, langt mindre ført noe register over innholdet. Sistnevnte prosjekt er det faktisk mulig at noen av oss takler snart. (Også dette var på listen med gode ideer til nr. 100, men her innså vi våre begrensninger temmelig rakst.)

Siden det er damle nr. tilgjengelig f.o.m. 50, omtrent, betyr det at vi faktisk vil kunne by på en stor mengde spillrelevant stoff om vi får systematisert det. Så et registreprosjekt er det meget mulig vil dukke opp i PHOBOS som egen spalte, eller kanskje som en særutgivelse. Kanskje et mulig bidrag til vår virksomhet for et eller annet medlem med god tid og et funksjonsdyktig databaseprogram? Ellers ser vi frem til at bladet skal bli bedre: Mer stoff om klubben, programmet etc. Vi sees i PHOBOS 101!

EMPIRE Deluxe

I Phobos nr 1 hadde vi en omtale av dataspillet Empire. En omtale som ble utvidet og utdypet i Phobos nr 50. Hva er vel da mer naturlig enn å ha en omtale av den nye utgaven av spillet i Phobos nr 100.

Spillere av "gamle" Empire vil uten videre kjenne igjen det nye spillet. Man kan med hell benytte seg av samme strategi når man spiller Empire Deluxe, men det er forskjeller som man må ta hensyn til.

Som i det gamle spillet begynner man med en by. Der setter man igang produksjon av en enhet, som regel arme eller fly i gamle Empire. Infanteri, stridsvogner, jagerfly eller bombefly i Empire Deluxe. Så setter man igang med å prøve å erobre verden. Verden ja, i det gamle Empire var verden 58x98 felter stor og det var en begrenset mengde med randomiserte kart som lå ferdiglaget i spillet. I Empire Deluxe kan man selv bestemme størrelsen før man begynner å spille. Maksimal størrelse er 150x200 felter og programmet lager en ny verden hver gang man setter igang et nytt spill. Dessuten finnes det nå mange terreng typer (se egen oversikt). Antall spillere er også utvidet. Mot maksimalt 3 spillere (i en hvilken som helst kombinasjon av datastyrte og menneskelig spillere) i det gamle Empire, kan det nå være inntil hele 6 spillere i en hvilken som helst kombinasjon. Som i det gamle spillet finnes det også her ferdiglagete spesialkart, f.eks. Earth. Helt nytt er det at det

Advanced Game Terrain Types

Terrain Type	Reduces Armor Move to 1	Impassable to Armor	Units Defense Improved*
Clear	No	No	No
Rough	Yes	No	No
River	Yes	No	Yes
Forest	Yes	No	Yes
Mountain	No	Yes	Yes

*Does not apply to attacks by infantry

også finnes scenarioer fra 2. verdenskrig, f.eks. Sealion og østfront. Man kan også lage egne kart eller egne scenarioer.

Som tidligere er verden ukjent inntil man har utforsket den. Man finner etter hvert ut at verden består av et stort antall mindre og større øyer (eller kontinenter) noen av de helt uten byer andre med opptil 18 byer (kan sikkert finnes kontinenter med flere). Som i det gamle

spillet dreier det seg jo om disse byene. Erobrer man bare mange nok byer er man garantert å vinne. Til forskjell fra gamle Empire er ikke lenger byene identiske hva produksjon angår. Noen byer har høy produksjon, f.eks. 150% mens andre kan være nede i f.eks. 60%. I tillegg er noen byer spesialisert på visse typer enheter og får rabatt hvis de bygger disse. En annen ting er at byene mister 10% i produksjon hver gang de skifter eier. I tillegg kan de også bombes strategisk og derved gå ytterligere ned i produksjon.

Til hjelp med å erobre verden har man nå fått flere nye enheter. Isteden for de gamle armeene har man nå infanteri (som stort sett tilsvarer de gamle armeene) og stridsvogner som kan gå to felter og dessuten er tøffere (men de tar lengere tid å bygge). Isteden for de gamle flyene har man nå jagerfly og bomberfly som i tillegg til å lande i byer også kan lande på flyplasser. Jagerfly kan i tillegg landes på hangarskip. Flyplassene er noe nytt, og de bygger man

TABLE X
UNIT CAPABILITIES CHART

Unit	Move	Move Range	Attack	Defense	Damage	Shot Damage	Sight Range	Unsightable	Production Times
Army	1	N A	2	2(c)	1	1	1	Subs	6/5
Infantry	1	N A	2	2(c,h)	1	1	1(g)	Subs	6/5
Armor	2(j)	N A	2(l)	2(c,i)	2	1	1(g)	Subs	12/10
Fighter (a)	5	20	2	2	1	1	1	Subs	12/10
Fighter (b)	6	18	2(m)	2	1	1	2	Subs	12/10
Bomber	4	24	2(d,m)	2(d)	1	2	2	Subs	12/10
Transport	2	N A	1(e,l)	1	3	1	1(g)	Subs	30/25
Destroyer	3	N A	2(e,l)	2	3	1	1(g)	-	24/20
Submarine	2	N A	2(e,l)	1	2	3	1	Land, Air	24/20
Cruiser	2	N A	2(e,f,l)	2	8	2	1(g)	-	36/30
Battleship	2	N A	2(e,f,l)	2	12	3	1(g)	Subs	60/50
Carrier	2	N A	1(l)	2	8	1	1(g)	Subs	48/40
Airbase	0	N A	N A	2	1	1	1(g)	Subs	N/A
City	0	N A	N A	2	1	1	2(k)	-	N/A

Notes:

a) Statistics apply to Fighters when using the standard rules.
b) Statistics apply to Fighters when using the advanced rules.
c) Defense Rating is x1/2 against shore bombardment
d) Defense and Attack Ratings are x1/2 when in combat against Fighters.
e) Advanced game only – Attack Rating is x1/2 when attacking air units.
f) This unit may conduct shore bombardment.
g) Advanced game only – May sight air units at a range of 2.
h) Advanced game only – Defense Rating x2 when in forest, mountain or being attacked by a land unit when in a river square.
i) Advanced game only – Defense Rating x2 when in forest or being attacked by a land unit when in a river square.
j) Move is reduced to 1 in forest, river and rough terrain.
k) Cities have a sighting range of 1 when using standard rules
l) Advanced game only – Attack Rating x1/2 when Crippled
m) May bomb cities

ved å konvertere infanteri eller stridsvogner. Ellers så har man nøyaktig de samme båttypene som i det gamle Empire: Destroyere, ubåter, kryssere, slagskip, hangarskip og tranportskip. Transportskipenes kapasitet er fortsatt 6 enheter, men stridsvogner teller som 2. Som tidligere er det kun landenheter som kan erobre byer, så transportskipene er fortsatt like uunværlige for å komme fra en øy til en annen.

De to tingene som rent spillmessig gjør størst forskjell fra gamle Empire til Empire Deluxe er det å bombe byer og stridsvogner. Tidligere var det lettere å trygge en by. Nå kan de tas selv om de f.eks. ligger et felt innenfor kysten. En stridsvogn settes i land fra et transportskip i et felt inntil byen og bruker sitt andre bevegelsespoeng på å (forsøke) erobre byen. Tidligere kunne særlig byer midt inne i store landområder ta lang tid å erobre. Nå kan man bruke bombefly for å bombe produksjonen i byen. Dette i seg selv gjør ikke at man erobrer byen, men den blir så mye lettere å ta når den f.eks. bruker 30 runder isteden for 6 på å bygge en infanterienhet.

Hva er så totalvurderingen av Empire Deluxe? Er det fortsatt "Wargame of the Century"? Min mening er nei. Empire Deluxe er et godt spill. Men det har mye tøffere konkurranse enn det gamle Empire hadde. Jeg kommer helt sikkert til å spille Empire Deluxe en god del, men kommer nok til å bruke mer tid på f.eks. Civilization. Men, blir jeg lei Civ. så vil Empire Deluxe være det dataspillet jeg tyr til når trangen tar overhånd. Med andre ord, Empire Deluxe anbefales som en god nr 2 blant strategi spill.

Trond Jansen

58 % av de spurte er ikke overtroiske !!!

(uventet nok)

M.A.R.S. er stolte av å i dag kunne presentere ARES-menneskenes sanne natur for de forventningsfulle tusener: 92% av de spurte var definitivt menn, og 4% visste ikke hvilket kjønn de hadde. På alder var det ikke bedre, ca. 8% visste ikke sin egen alder, men snittet på de resterende 92% lå på 20,4 år. Den høyeste alderen var *40 år*, mens den yngste var *12*.

De neste svarene vil bli presentert fortløpende. Generelt visste antall ja svar at Folk var mer positive enn forventet.

Spørsmål	Ja i %	Nei i %	Vet ikke	(Kommentar)
Er du medlem av ARES?	92	8	0	
Er ARES et godt fritids-tilbud?	85	0	15	Godt å vite....
Er ARES/Blindern et bedre tilbud?	8	27	62	Kanskje noen burde sende ut propaganda?
Er det dyrt å være ARES medlem?	23	69	4	
Er maten dyr?	38	50	12	Senk prisen?
Er maten god?	46	15	35	Vet ikke?
Skal JHB fortsette å lage mat?	69	4	27	
Vil <u>du</u> lage mat <u>HVER</u> onsdag?	8	81	12	JHB, hva med kjøkkenhjelp?
Liker du å spille rollespill?	92	0	8	Hva? 8%!! Hvem er svikerne?
... Eller krigsspill?	62	15	19	
... Eller dataspill?	88	8	4	ARES bør satse på DATA....
Eier du noe av de nevnte spilltypene?	92	4	4	Hva? Vet ikke?

Har vi nok spill i ARES/ Bjølsen?	12	65	23	
Er åpningstidene OK?	69	15	8	
Er turneringene OK?	38	12	50	Gjør noe !!!!
Er introduksjonene gode?	38	12	50	Gjør noe NÅ !!!!
Har du snudd arket ennå?	42	46	12	Ahem...

Svarene over de neste spørsmålene (de over "pass på nå Fredrik") bekreftet mistankene om at ARES medlemmene er helt normale, nøkterne mennesker (et knusende slag mot alle tidligere forestillinger). Bare 38% trodde på spøkelser, 38% på magi og 35% på rollespill på norsk. Dette viser ARES gangernes evne til å se den harde virkeligheten i hvitøyet, selv om bare 38% utelukker magi som en av de tre drivkreftene i universet. Enda færre er overtroiske (bare 31%), selv om noen unngår denne holdningen pga. den overhengende faren for uflaks. 58% var ikke overtroiske (uventet) og 12% visste ikke hva de skulle tro. 35% syntes oppgavene var vanskelige, mens 23% forstod ikke dette spørsmålet heller! (For de som ikke er gode i matte, altså 42% som ikke synes det var noe problem.)

De neste spørsmålene var vanskelige for mange, men etter adskillige misforståelser klarte geniene i *M.A.R.S.* å trekke noen konklusjoner som er presentert i avanserte tabeller.

ARES medlemmenes (og andres) penge- og tidsforbruk.

Penger til...

Vare	Snitt. NOK	Max. NOK	vet ikke %	Ikke noe %	Expt min. NOK
Fast Food	85.92	600	4	23	5
Brus	84.12	300	4	4	7
Spill	214.15	1000	12	9	"2,5 + 1 BUGG"
Vindusutkasting	337.05	3000	19	38	5

Tid brukt til...

Type spill	snitt i timer(h)	Max timer (h)	Vet ikke %	Ikke noe %
Rollespill	15.96	168	8	4
Krigsspill	1.87	6	12	35
Dataspill	10.55	30	8	8

Til slutt vil den øvre komité takke alle som svarte etter beste evne (+ Fredrik), og gjorde dette apotierende prosjektet mulig.

***M.A.R.S.* thanks you for your cooperation.**

Gothcon

Herman Ellingsen

Et kongressreferat.



Gothcon XVII

Ja, jeg må bare innrømme det. Jeg lot meg lure. Under løfter om at dette skulle bli SAAA mye billigere enn å ta toget (til en svært rimelig tilbudspris), lot jeg meg overtale til å reise med bil til Gothcon. Og det verste er at den eneste unnskyldning jeg har å vise til, er at - ja, dere vet jo hvor overbevisende Tomas Mørkrid kan være.

Jeg burde ha reagert når han kom og skulle ha hjelp av meg til å betale depositumet. Jeg burde bare ha satt meg ned, gått gjennom regnestykket, og påpekt hvor langt unna virkeligheten han lå.

Vel, sånt skjer. Det er ikke noe å gjøre med det. Det er bedre å lære av dette til neste gang. Og kanskje ta sine leveregler litt mer alvorlig.

Gothcon

Vel, for å komme tilbake til saka.
Det hele begynte med at Geir Aalberg ringte. Han ville at jeg skulle ta med noen brosjyrer om ARCON, og dele ut blant svensker.
Jeg stilte meg i utgangspunktet positiv til dette. Jeg ville ikke ha noe i mot å se noen svensker på ARCON. Resultatet ble at vi ble enige om at jeg skulle få noen hundre brosjyrer før jeg dro. Dessverre ville begivenhetene det anderledes.

Deretter var det Tomas ringte, noe som etter diverse komplikasjoner og høyst avanserte økonomiske transaksjoner medførte at jeg la ut 1500 kr til depositum for den famøse bilturen. Disse økonomiske transaksjonene involverte blant annet diverse lån av kortere eller lengre varighet, husleier og avdrag på lånet mitt, samt en gruppe mennesker som av en eller annen grunn på død og liv skulle spille dataspill i Skedsmohallen. Disse transaksjonene er alt for intrikate til at jeg hverken kan eller vil referere dem her. (Men hvorfor stiller de med balltrær når de skal spille dataspill?)

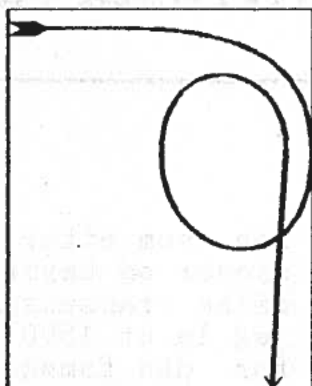
Vi nærmer oss avreise.

Torsdag morgen klokka halv seks ringte Tomas, og vekket min far. Nåvel, hadde dette vært en vanlig hverdag, så hadde jo ikke dette vært så farlig, men dette var midt i påskeuka, og han hadde ferie.
Tomas ville gjerne at vi skulle dra noen timer tidligere enn vi opprinnelig hadde planlagt. Jeg hadde ikke stort i mot å dra tidligere, men jeg satt ikke pris på å bli vekket midt på natta.

Så var det da å prøve å få formidlet beskjed til Geir om at vi skulle dra tidligere enn planlagt, hvilket betydde at jeg måtte få disse ARCON-brosjyrene litt tidligere. Men der var det ingen som tok telefonen, og da var det ikke så mye jeg kunne gjøre.

Så blir man da etter hvert hentet, av en Tomas som allerede hadde fylt opp bilen med en Kristian og en Patrick. De av dere som har vært medlem en stund, husker kanskje disse navnene. Så bærer det i vei.

Det vil si, først blander noen sammen E6 og E18, slik at vi får oss noen ekstra æresrunder i trafikkmaskinen i Lodalen. Riktig nok er dette det eneste krysset jeg vet om med en sving som går mer enn 360 grader rundt, men vi må jo ha rundet 900 grader før vi kom på rett kjøl.



450° sving.

Poenget med det hele var at vi skulle komme oss rette veien inn mot "Det Mørke Fastland", hvor vi skulle hente Fred. Denne ekspedisjonen inn i et strøk hvor du kan risikere å treffe på både løver og farlige innfødte, (Etter sigende er det også observert vampyrer i dette området. Bare prøv å spørre etter Nordstrand terrasse...) ble om sider kronet med hell, og etter ytterligere noen underlige krumspring kom vi oss endelig ut på E6 igjen. Hjemme hos Fred fikk jeg gjort nok ett forsøk på å få kontakt med Geir, uten at det lyktes noe bedre enn tidligere forsøk.

Så kjører man da. Og kjører. Og... Ja, hm, du vet...
Nok en gang opplever man at der det lå en krøttersti i fjor, har noen kommet og lagt ut en firefelts motorvei. Ellers hadde ikke turen nevneverdige begivenheter å by på, før vi nådde Gøteborg.

Så blar man da opp i kart og bøker og fremskittsrapporter for å finne kongresslokalene.
- Er det her vi skal ta av? skriker Tomas.
- Jeg tror ikke det, svarer jeg.
- Tror ikke? - som om jeg skulle være lommekjent i Gøteborg.
- Men du kan jo prøve her...
Hvorfor tror egentlig alle bilførere at kartleseren skal kunne gi eksakte svar? Vet de ikke at det alltid er flere veier til målet?
- Hvor skal vi nå da? Hvor skal vi nå?
Etter å lirke seg inn i svarteste Gøteborg sentrum, hvor det største problemet var at ingen av mine kart anga hvor det var forbudt å svinge inn, nådde vi det angitte kongresslokalet.
Noen holdt på å høytrykksspyle hele skolen.
- Si meg, hvilket kart er det du ser på? utbryter så Patrick.
- Fremskrittsrapport 1.
- De har byttet kongresslokaler, det sto i det andre brevet.
- Hvilket annet brev? utbrøt resten av oss i kor.
Det viser seg da at Patrick er forhåndspåmeldt, og at Gothcon i år egentlig bare var for forhåndspåmeldte, men at de hadde glemt å fortelle noen om det...
Jeg kan ikke forstå det på noen annen måte, når de bare gir beskjed om de nye lokalene til forhåndspåmeldte.

Etter å ha lokalisert de nye lokalene, innså jeg at vi hadde kjørt rett forbi dem, uten å legge merke til det. Det var egentlig ikke så rart, siden de ikke hadde merket dem på noen måte enda.

Pizza

Vi satte fra oss bilen, og ga oss ut på en vandring i sentrale Gøteborg. Vi kom selvfølgelig ikke lengre enn til nærmeste pizza-bar, hvor arrangørene igjen hadde klart å forhandle frem ett ypperlig tilbud til deltagere på kongressen.
Første gang jeg besøkte en svensk pizzabar, trodde jeg at det var den som var spesiell. Jeg mener, selv ikke svensker kan være så gale at de smører bearnaisesaus på pizzaen? Jeg har nå innsett at jeg tok feil.

Konklusjonen av mine forsøk med svensk pizzakultur må bli:

1. Svensker er for asosiale til å dele en pizza.
2. Svensker har de utroligste ting på pizzaen, det er bare italienere som er verre.
3. Svensker lar helst importerte italienere lage pizza. Dette er muligens en del av årsaken til at pizzaene er så underlige.
4. Svensk pizza er i grunnen rimelig mat. (Like mye mat som en liten pizza i Norge, til halve prisen.)
5. Jeg foretrekker Calzone.

Kongressen åpner.

Det vil si, det gjorde den jo egentlig ikke før på fredag. Men vi fikk endelig slippe inn i sovesalene, jeg klarte endelig å få tak i Geir, som kom med en tam unnskyldning for at han fremdeles ikke hadde foretatt seg noe med løpesedlene, som dermed aldri kom til Gøteborg. Dermed kunne vi begynne å spille...
Jeg lot meg overtale til å bli med på et Tomas-rollespill. I denne varianten av arten skulle vi være byråkrater i et land med konstant papirmangel. En ganske plagsom ide. Dessverre kom jeg ikke så veldig langt før søvnen overmannet meg, jeg hadde jo tross alt blitt vekket ukristelig tidlig samme morgen.

Fredag morgen

Kongressen åpner virkelig.
Det var så forbløffende god plass i gymsalen. I fjor lå vi jo nesten oppå hverandre i en mye større sal, og her var mesteparten av gulvet ledig.
Nå skal jeg ikke bedømme kongressen bare ut i fra det. Det var jo andre steder å sove, og. Men jeg har ett klart inntrykk av at Gothcon i år var mindre enn i fjor.
Vel, etter hvert kom det flere til, og snart kunne kongressen komme i gang. Det vil si, plutselig forsvant alle sammen. (Jeg hørte noen snakke om en innvielse.) Et kvarters tid senere kom de tilkbake igjen, og endelg kunne vi komme i gang med å spille. Trodde jeg.

Jeg innbilte meg at jeg skulle spille Space 1889, men der tok jeg feil. Det dukket opp en horde med mennesker som ville spille, og fire spilledere. (Jeg har inntrykk av at det regnes som passende med fire spillledere til en turnering på Gothcon. Selv ville jeg være innstilt på å avlyse turneringen, hvis det ikke lot seg gjøre å skaffe flere spilledere.)
Jeg gikk og trøstet meg med en pizza på Hedens Pizza. Jeg har bare ikke sansen for tinnsoldater.

Neste forsøk var Illuminati. Det gikk akkurat like dårlig. Vel, vel, det ble en ny tur på Hedens Pizza.

I og med at det lå en skog (og den norske sjømannskirken) mellom disse to skolene der det hele foregikk, måtte man jo ha en Live. De kalte den "Fortune Rota Volvitur", og det var fritt frem for tilskuere. Nå skjønte jeg ikke så mye av hva som foregikk, men det vadet i et hvert fall rundt ett troll der inne, som raskt regenererte hver gang noen hadde slått det i ærlig strid.
Resten av opplegget minte mest om en slags rebus-lek, med oppgaver som skulle løses på veien. Det grep også forstyrrende inn i opplegget at parken hele tiden ble benyttet av vanlige Gøteborgere som forsto (om mulig) enda mindre enn meg av det som foregikk.

I mellomtiden hadde man avlyst Paranoia-turneringen fullstendig. Resultatet var selvfølgelig at det kom enda flere på Star Wars-turneringen, slik at jeg ikke fikk spilt der heller. (Hva? Fire spilledere nå igjen?)
Isteden ble jeg overfalt av en horde ivrige troubleshootere, som hadde lagt seg til alvorlige

skjelvinger etter at Paranoia-turneringen ble avlyst. (Du bør ikke avlyse enkelte rollespill-turneringer på kongresser. Det er farlig for helsa.) Endelig fikk jeg noen troubleshooters igjen! Herlig!
(De døde riktignok alt for fort. Jeg var for snill mot dem, ga dem for kraftige våpen. Kan det være det som er problemet mitt som Paranoia-GM? Er jeg rett og slett for snill?)

Jeg prøvde ikke en gang på Ars Magica. Jeg fikk høre etterpå at det var svært mange som gjerne ville være med, og som hadde sittet oppe til kl. 3 om morgenen. De stilte med fire spilledere denne gangen og. (Jeg er forresten bekymret for James Bond. Jeg har alt for få spilledere til den turneringen jeg har lovt å holde på ARCON. Hvis du kan tenke deg å spilllede James Bond på ARCON, så ring meg nå!)

Neste morgen, etter frokost, og en rask titt på en auksjon som bare hadde dataspill, stilte jeg opp i ett forsøk på å få spille Advanced Civilization. Men nei, jeg kunne ikke få være med denne gangen heller. Vi var for få!
En halvtime senere, nede i kantina, ble jeg overfalt av en gjeng som ville være med på Adv. Civilization, og som trengte 4., 5., 6., 7. og 8. mann (eller noe slikt.) Men etter hvert så kom det da i gang. Jeg endte (som vanlig) opp på tredje plass.
Det måtte jeg jo selvfølgelig feire med en pizza...

Ut på lørdagskvelden hadde de annonsert et spill som jeg pleide å drive mine foreldre til vanvidd med den gangen jeg var seks års: "Den Forsvunne Diamant".
Man skal jakte på en diamant som befinner seg ett eller annet sted i Afrika. Det gjelder å finne diamanten, og bringe den tilbake til start. Noe a la Indiana Jones. Etter fem runder hadde jeg fått nok...

Søndag.

Siden jeg ikke hadde kommet til noen finaler, var det ikke stort å ta seg til på søndagen. men det ble i hvert fall noen runder Naval War med trøndere.
Det er en smule mere stil over Naval War enn over Modern Naval Battles, men det kan jo bare skyldes at trønderne legger seg til en mer stilfull spillestil enn det som er vanlig på ARES.

Og så måtte man selvfølgelig ha en pizza før vi dro, da.
Hjemturen gikk forsåvidt greit, selv om Tomas virket en smule trett, til vi kom til det svarte fastland igjen.
Jeg bør vel kanskje definere "Det Svarte Fastland" litt nærmere. Det dreier seg om en del av verden der du risikerer å støte på farlige innfødte med giftpiler, løver, tigrer, vampyrer, varkatter, og mange andre farligheter. Det Svarte Fastland er, nærmere bestemt, området mellom Nordstrandveien og Ski. (Hva du kan risikere å treffe på syd for Ski, skal vi ikke snakke om her.)

Først måtte vi legge ut på en lengre ekspedisjon ut i den villeste forstadsjungel for å avlevere Fred, men tror du det var nok? Vi skulle jo kjøre Patrick hjem, og. Og Patrick bor på Holmlia - stort villere blir det ikke!

Gothcon oppsummering:

**-	Pizzaene var større, og dyrere (i Svenske kroner, de kostet det samme som før når du regner om.)**
**-	Turneringene var enda færre, og enda vanskeligere å få være med på.**
**-	Lokalene var nye, og mulighetens bedre.**
**-	Miniatyrslagene var enda flere, og enda større.**
**-	Og vi spilte Naval War med Trønderne i år og.**

Kort sagt: Gothcon var det samme, gamle.

MERKEDAGER 28. APRIL

Søndag 28. april 1940. I et kommunikè fra det britiske krigsdepartement meldes det, at de engelske tropper fortsetter landsettingene ved Åndalsnes til tross for fiendens flyangrep mot landgangsstedet og kommunikasjonslinjene. Den britiske marine har minelagt Vestfjorden og derved sperret veien til Narvik. Det tyske kommuniké melder at britiske sjøstridskrefter fortsetter beskytningen av Narvik.

Molde og Kristiansund er bombet. Det



Kristiansund brenner —

siste sted er 3 drept og 15—20 hus ødelagt. På Voss er ca. 70 hus ødelagt under kampene.

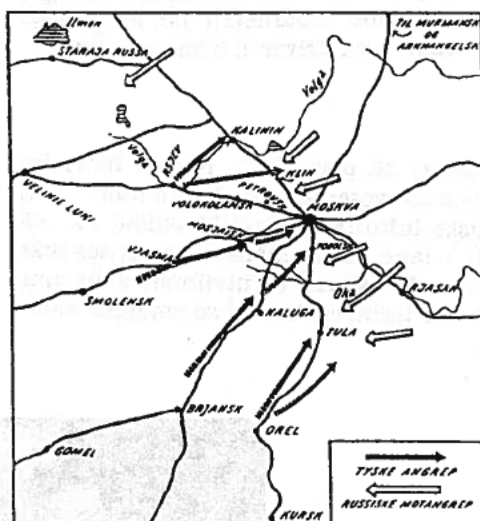
I anledning av den tyske meddelelse om at Tyskland nå er i krig med Norge, erklærer den norske regjering, at den har vært oppmerksom på dette siden natten mellom 8. og 9. april. Videre heter det i erklæringen at den tyske krigsmaskin går løs på Norge uten hensyn til internasjonal lov. Tyske bombefly har ødelagt forsvarsløse landdistrikter og byer uten militær betydning. Det norske folk har ikke latt seg skremme av bombingen, og det vil ikke oppgi den frihet som grunnloven av 1814 ga det.

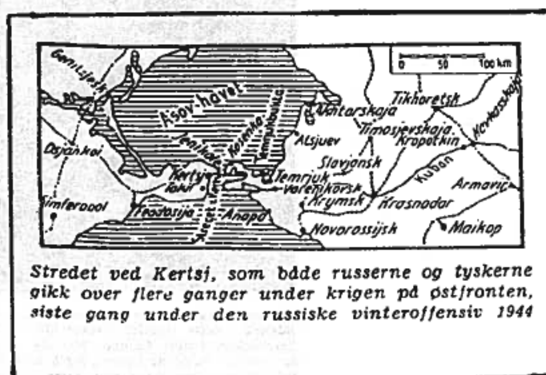
Den tyske hvitbok og von Ribbentrops tale har ikke vakt den oppsikt i England som man kanskje kunne vente. England har, sies det, nesten siden krigsutbruddet regnet med muligheten av en utvidelse av krigen til Skandinavia, og naturligvis har de militære myndigheter truffet visse forberedelser i denne forbindelse. Man må nærmest undre seg over at der ikke er blitt satt betydelig mer inn på å forberede en aksjon enn det de tyske dokumenter synes å vise. Den tyske besettelse har etter begivenhetene å dømme derimot vært bedre forberedt.

Mandag 28. april 1941. Det britiske admiralitet melder i kveld: «Egeerhavet kontrolleres ikke lenger av Hans majestets marine.» Meldingen har gjort et sterkt inntrykk i Storbritannia, hvor man er redd for Kretas skjebne.

Tirsdag 28. april 1942. Fra Moskva meldes at tyskerne nå er gått til angrep på Smolensk-fronten. Angrepene er slått tilbake.

Mussolini holder en tale i Roma. Han regner også med muligheten av en krigsvinter til.





Stredet ved Kertsj, som både russerne og tyskerne gikk over flere ganger under krigen på østfronten, siste gang under den russiske vinteroffensiv 1944

Onsdag 28. april 1943. Kineserne har innledet en motoffensiv på grensen mellom Shan-si og Ho-nan.



Skisse som viser de viktigste provinser i China.

Onsdag 28. april 1943. Aksestyrkene går til voldsomme motangrep på Medjez-el-Bab-fronten og driver 1. armé noe tilbake.

Onsdag 28. april 1943. Krigen føres for øyeblikket vesentlig på luftfronten. Den britiske luftoffensiv mot Tyskland har nå vært i gang i flere måneder og synes ikke å avta. Hensikten er utvilsomt å hemme de tyske forberedelser til sommerens kamper.

Fredag 28. april 1944. I China ligger japanerne i offensiven i det nordlige Ho-nan, hvor de rykker fram langs jernbanen Pei-ping—Han-kow i sydlig retning.

Fredag 28. april 1944. Flyfabrikken på Kjeller blir bombet i natt. 12 sivile ble drept og 3 såret i Lillestrøm. 7 sivile hus ble helt ødelagt og en del sterkt skadet. Heller ikke denne gang meldes det noe om skadene på Kjeller.

Lørdag 28. april 1945. Det meldes fra Helsinki at tyskerne nå er fordrevet fra finsk jord. Ingen tyske tropper befinner seg mer på finsk territorium.

Lørdag 28. april 1945. Himmler har rettet et kapitulasjonstilbud til de britiske og amerikanske regjeringer. Det meldes at tilbudet er blitt rettet over Stockholm og går ut på betingelsesløs tysk kapitulasjon til Storbritannia og De forente stater. Himmler meddeler videre at *Hitler* ligger for døden og at han ikke vil kunne leve i to døgn etter at denne melding er gitt. På offisielt hold i London erklæres det at en fra britisk og amerikansk side har svart at en ikke kan akseptere en kapitulasjon på vilkår som ikke omfatter samtlige allierte, altså også Sovjet-Samveldet. I Stockholm blir det bekreftet at et budskap av dette innhold er blitt formidlet av grev *Folke Bernadotte.*

I syd står de allierte 8 km fra Augsburg. Tyskerne gjør ennå motstand i Berlin, men de kan ikke hindre at russerne trenger fram gjennom det ene distrikt etter det andre. En lang rekke byer blir erobret i Pommern, deriblant Torgelow og Templin.

Trond Jansen



Kvinnelige «plottere» i virksomhet. Krig blir ofte sammenlignet med et spill, og likheten er særlig slående i dette tilfelle: brikker blir flyttet eller fjernet på spillebrettet som forestiller land- og havområder i Nord-Europa. Men det ligger bittert alvor bak. Feiltrekk kan bety døden for egne og seier for fiendens flyvere, for brikkene representerer fly, og innsatsen er menneskeliv. Kvinnene leder ikke operasjonene, men deres arbeid er likevel av stor betydning for den sinnrike organisasjon de er et ledd i.

6 gale rollespillere på Interrail.

En føljetong

Herman Ellingsen



Del 5.
Stor dobbeltutgave i anledning Phobos 100!
Les alt om hvordan de endelig kommer seg med toget, og hvordan Fredrik klarer å bli kastet av toget i Moss.

- Nå kan vi ikke vente lengre, sier HansO, ganske riktig. Hvis vi ikke går nå, så rekker vi ikke toget.
- Okei da, svarer Kim, og venter på at HansO skal få med seg alle bagene.

Etter noen minutter kommer opptoget seg i gang, og snart etterpå møter de Fredrik, som har vært nede ved toget hele tiden.

- Hvor har du vært, Fredrik? Spør Kim irritert.
-Jeg har vært her, og ventet på dere.
- Vi skulle jo møtes oppe i hallen!
- Vet jeg vel. Men jeg gikk ned hit i stedet, gjesper Fredrik.

Det er flere som har lyst til å ta kvelertak på Fredrik, men de rekker det ikke. De må gå på toget med en gang, ellers går det fra dem...

HansO finner fram plassbillettene, og gir seg til å lete etter den riktige vognen.

- Har dere plassbilletter? Det er jo feigt, påstår Fredrik.
- Det står i rutetabellen at man må ha plassbilletter for å reise med dette toget, påpeker HansO.
- Den har jeg hørt før, svarer Fredrik. Men det mener de aldri.

HansO har fremdeles ikke funnet den riktige vognen, men de blir likevel jaget om bord i toget av en opphisset konduktør. Han vil gjerne vinke av sted toget med en gang, og så snart alle har klart å komme seg inn, smeller han igjen døren etter dem. Deretter kjenner de den vante følelsen av et tog som strekker seg ut, før det setter seg i bevegelse.

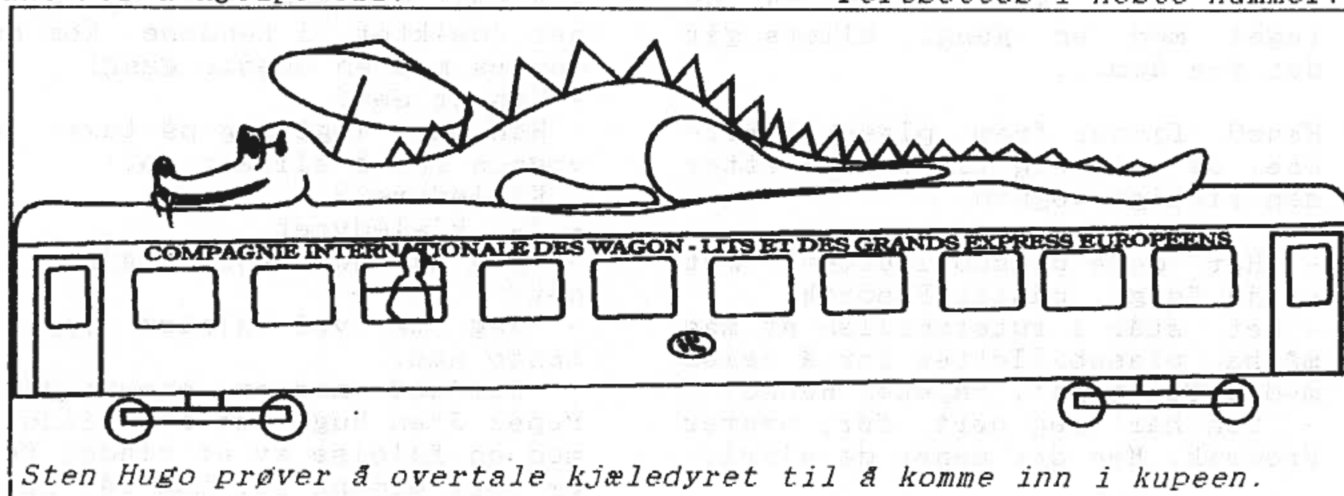
Når toget vel er av sted, dukker konduktøren opp igjen. Han ber om å få se plassbilletten, og geleider snart hele opptoget tilbake til liggevogna.

- Næmmen, så flott da, utbryter Fredrik. Her kan man jo sove behagelig hele natten.
- Det er liksom det som er meningen, svarer HansO. Det er derfor vi har disse dyre plassbillettene.
- Jeg vil ha overkøya, utbryter Fredrik, og klatrer raskt opp.

- Hvor ble det av kjæledyret? spør Brodvall.
- Kjæledyret? Bekymret titter Sten Hugo ut av vinduet.
- Å nei! Utbryter han, og gjemmer ansiktet i hendene. Kom ned derfra med en eneste gang!
- Hva er det?
- Han har lagt seg på taket av vognen for å slikker sol!
- Kjæledyret?
- Ja, kjæledyret.
- Hva har du tenkt å gjøre med det?
- Jeg må vel klatre opp, og hente ham.
- Kom ned med en eneste gang! Roper Sten Hugo ut av vinduet, med en følelse av at vinden feier bort ordene før han får skreket dem.

- Men på den annen side, han kan jo bare ligge der så lenge.
Snart dukker liggevognskonduktøren opp.
- Fahrkarten, Ausweis, Liegewagenkarten, bitte.
HansO gir ham de fem plassbillettene, og alle finner fram Interrail-kortene. Konduktøren samler sammen alt sammen.
- Ausweis? Passport?
- Skal du ha passet og?
Konduktøren nikker. - Ihre Passport, bitte.
Alle overrumples av nyheten om at konduktøren vil se passene, og roter i dypet av ryggsekkene for å finne dem fram.
Når så alle har funnet passene, og avlevert dem til konduktøren, er det han endelig legger merke til Fredrik.
- Fahrkarten, Ausweis, Liegewagenkarten, bitte. Han rister i Fredrik, som ser forbauset på ham.
- Hva er dette for noe?
- Ihre Liegewagenkarte, bitte?
- Han vil se plassbilletten din, Fredrik, oversetter Erik.
- Jeg har ingen plassbillett. Hvem er så dum at de kjøper plassbillett?
- Dum, hvisker kjæledyret.
- Keine liegewagenkarte, oversetter den språkmektige Erik.
- Dann mussen Sie aussteigen, bitte.
Det er ingen som gidder å oversette, i trygg forvissning om at Fredrik allerede har forstått.
Fredrik går på gjørs inn for å late som om han ikke har forstått, noe som bare medfører at den norske konduktøren blir tilkalt for å hjelpe til.
Snart spreller Fredrik i konduktørens nakketak, men siden konduktørene ikke har til hensikt å vise noen nåde, går det ikke lang tid før en forbauset Fredrik står på perrongen.
Resten av gjengen ser ut på Fredrik. Sten Hugo drar ned vinduet, og vinker til ham.
- Hei! Drar dere bare? Hva med meg?
- Dette var jo trist, smiler Sten Hugo, og kaster Fredriks ryggsekk ut på perrongen.
Mens de ser Moss forsvinne i det fjerne, og lukten gradvis blir bedre, ser Brodvall forbauset på de andre.
- Men jeg har jo ikke noen plassbillett, jeg heller! Betyr det at jeg også må gå av i Moss?
- Er det ikke litt sent nå? spør Sten Hugo, snusfornuftig som altid. Å gå av i Moss, mener jeg?
HansO smiler bredt.
- Det er vel ikke noe problem? Vi er fem personer, og vi har fem plassbilletter.
- Hva? Hvordan visste du at jeg skulle bli med?
- Visste han vel ikke, påpeker Erik ondskapsfullt.
- Men ... ?
- Du vet, Fredrik ...
- Hva med Fredrik, spør Brodvall, og ser på HansO som om det går opp ett lys for ham. Åja, nå vet jeg, det er Fredriks billett!
- Ja. Men han ville jo ikke ha den. Ville det ikke være trist om ingen skulle bruke den?
- Jammen, hva med Fredrik da?
- Det er ingenting vi kan gjøre. Han er jo i Moss...

Fortsettes i neste nummer.



Sten Hugo prøver å overtale kjæledyret til å komme inn i kupeen.

THE DEEP DUNGEON OF CRYPTMAR

- ELLER, KIMS SPALTE

Gratulerer! Phobos 100 er nå ute. I flere år nå har Phobos kommet ut regelmessing 2 ganger i måneden. Jeg vil gratulere alle i redaksjonen med tapper og god innsats. Videre vil jeg også gratulere alle dere som ikke har levert inn noe som helst til nr. 100. Jeg skjønner godt at dere ikke gidder å bruke 10 minutter til å skrive en side til Phobos.

Uansett, det blir som vanlig Makt II og bokanmeldelse som for, men i tillegg følger det også med en liten novelle. (Dvs. Du ..unnskyld De får bare første del nå).

Magician

Magician Apprentice og Magician Master er skrevet av R. E. Fiest, og handler om livet til Pug, en ung gutt som opplever etter hvert å bli en mektig magiker. Fiest har levet en egen fantasiverden, som er en av de få 'settinger' det IKKE har blitt laget et rollespill om. (Ennå). Boken som er en del av en 'fir-ologi' er bra, og jeg vil anbefale den til alle. Foreløpig har jeg bare sett den på engelsk, men dere burde allikevel greie å lese den.

Karakter: 8



Ok, da er det tid for....

MAKT II

And	13 %	Ja	Koster 76.000 kr.
Bil	7 %	Ja	Du trenger visum.
Black	7 %	Nei	'Drillo' er IKKE interessert.
Check	12 %	Nei	
David	13 %	Ja	
Deig	14 %	Ja	Musikk? Tren mer.
Demning	19 %	Nei	
Dompapp	10 %	Nei	
Dust	12 %	Ja	
Gris	23 %	Nei	
Is	21 %	Ja	
Knight	19 %	Ja	18 nye medlemmer.
Light	98 %	Ja	Koster 375 kr.
Møkk	28 %	Ja	12 bilder
Otta	98 %	Ja	
Phønix1	45 %	Ja	
Phønix2	24 %	Ja	Du fikk 6.500 kr.
Rektangel	55 %	Nei	
Råner I	12 %	Ja	Kostet 900 kr.
Råner II	17 %	Nei	
Råner III	8 %	Nei	Bare 6 medlemmer.
Råner IV	12 %	Nei	Mangler offentlig tillatelse.
Råner V	0 %	Nei	Se over.
Shiny	20 %	Ja	VG? Ja, annerkjennelse? Ja.
Sykkelstyre	98 %	Ja	
Zombie	32 %	Nei	

The Rankinglist

1.	***** Hans Olai Marthinsen *****	(0)
2.	Fredrik Ørlyng	(0)
3.	Frank T. Johansen	(+2)
4.	Sten Hugo Hiller	(0)
5.	Jan Willy Sandbraaten	(-2)
6.	Salve Nilsen	(0)
7.	Stig Sandbeck	(+1)
8.	Yngvar Sørensen	(-1)
9.	Herman Ellingsen	(0)
10.	Johannes H. Berg	(0)
11.	Johannes Brodwall	(+1)
12.	Arne Meyer Hansen	(-1)
13.	Ingar Hov	(0)
14.	Frode Petterson	(0)
15.	A.R.E.S	(0)
16.	Erik Johannesen	(0)
17.	Tor Olav Johansen	(0)
18.	Ronny Bangsrud	(0)

ARES-Bjølsen har i lengre tid hatt en kampanje i AD&D Forgotten Realms gående. Det er jeg, undertegnende som er spilleder for 6 til 10 gærne spillere. Disse er:

Kim Novak

Lord of Kimstat, Widowprincess of Cormyr, Princess Kim "the Shining" Novak, alias Sara Fillepeller, er hennes fulle navn. Hun holder forsatt sitt yngre liv skjult for oss, og vi vil vel aldri få vite så mye om bakgrunnen hennes.

Det vi vet er at hun har hatt en vanskelig oppvekst uten sin mor eller far. Hun møtte Arlen, Arilena og Murky for en del år siden, og det tok ikke lang tid for hun ble, uten at hun var klar over det, gift med kongen av Cormyr's eneste sønn. (Don't ask...).

Fru Novak har 2 barn, og en Faerie Dragon som kjæledyr. Newt som han heter er en god trøst for Kim enkelte ganger. Videre er hun meget skeptisk til nykommere til gruppen, og behandler dem som potensielle fiender. Dessverre slutter hun ikke 'behandlingen' etter at de andre har godtatt dem.

Newt

Newt er en Faerie Dragon, og han følger gruppa i tynt og tykt så lenge de har nok mat og ikke gjør noe farlig. Han elsker å lage illusjoner, og han er god til det. Newt er også glad i mat, mye mat. Han vil ha det gøy hele tiden, noe som selvfølgelig ikke alltid lønner seg. Dog, han har reddet gruppen mange ganger.

Arlen & Arilena

Arlen har vært med nest lengst av alle i gruppen. Han er en tøff kriger, som virkelig KAN dette med å sloss. Arlen har sloss mot flere drager i sin tid, men for tiden tar han det med ro sammen sin kone og sine 2 barn. Arlen er også adlet til greve, og er leder for den store handelsbyen Teziir.

Arilena er en kriger med et godt rykte og hun drev mye på egen hånd før hun oppsøkte Arlen og Murkys gruppe. Det tok ikke lang tid før Arlen og Arilena falt for hverandre. Arilena er adlet grevinne og hun er nå gravid med det tredje barnet.

Richardo Minstral

Da de var ute i Realms-space, var de innom Rock of Bral. De trengte flere folk til skipet sitt, og de ansatte bl.a Richardo. Etterhvert ble Richardo et fullverdig medlem av gruppen. Richardo er prest av Mystra-kirken og skal for tiden nettopp i gang med å bygge et tempel i Suzail. Richardo liker ikke autoritære personer, og han blir lett hissig. I tillegg er han nå gift med skipets mekaniker, en rappkjefta dame som heter Kora.

Mirandra Reculiar

Mirandra er også prest av Mystra, men hun er også flink i magikermagi. Mirandra er også fra Bral. Mirandra blir ofte frustert, og da kan hun bli voldelig eller sur.

Manhannan Krimeech

Manhannan er den tredje personen fra Bral. Han er en magiker, men er en stille person som mest driver med forskning.

Xarcos 'Five' Stiivg.

Xarcos er gruppas Paladin. Det er bare så synd at han lever opp til kallenavnet sitt. Han har bare 5 i intelligens, stakkars. Xarcos følger loven til punkt å prikke, og han synes ikke at en skal skjule noe. Dersom Kim som har lyst til å bli kalt Sara, her en Mithril gruve så skal man si dette. Med bare høyre som valgmuligheter i et kryss, så kan dette by på problemer.

Arendyl Greenwood

Da gruppen hadde forvillet seg inn i Ravenloft, ble hun prakket på dem av Count Stradh. Arendyl er i likhet med Mirandra prest og magiker. Arendyl er opprinnelig fra Thay, og hun har derfor sikkert gode kontakter der.

Beowulf

En mystisk nykommer til gruppen. Han har vist at han er fabelaktig god til å løse koder, å finne igjen gamle utdøde sprog. Han er også dreven i magi.

Les og Christy

Disse to damene er det ikke så lett å si noe om. De er begge helt nye i guppen. Les er Bard av yrke. Det er bare så synd at hun ikke er særlig berømt. Etter et opphold hos en drage har hun lite utstyr igjen.

Christy er Psionicist. Ved hjelp av tanker er hun et godt tilskudd til gruppen, som før er mer enn mektig i nærkamp og formelkasting.

Murky

Murky blir beregnet som gruppas leder, da han har vært med lengst. Da eventyret startet opp for han for 10 år siden, var han bare en ung man. Han jobbet i byvakten i Phlan, en ruinby som nettopp hadde blitt bygget opp igjen. Etter noen år, gikk Murky lei av å være kriger, og han gikk over til magiker-yrket.

Siden den gang har han bare blitt mektigere og mektigere. Da Kim, prinsen, Arlen og Arliena giftet seg, fikk han overtalt Alias til å gifte seg med ham. Trippel bryllupet er gått over i historien som en av de beste.

The Travellers

En hver gruppe med respekt for seg selv (hørt den før FØ?) har et navn på gruppa si. Selv har de aldri funnet på noe navn, men andre i Faerun har gitt dem navnet The Travellers, p.g.a alle reisene de har gjort i sin til

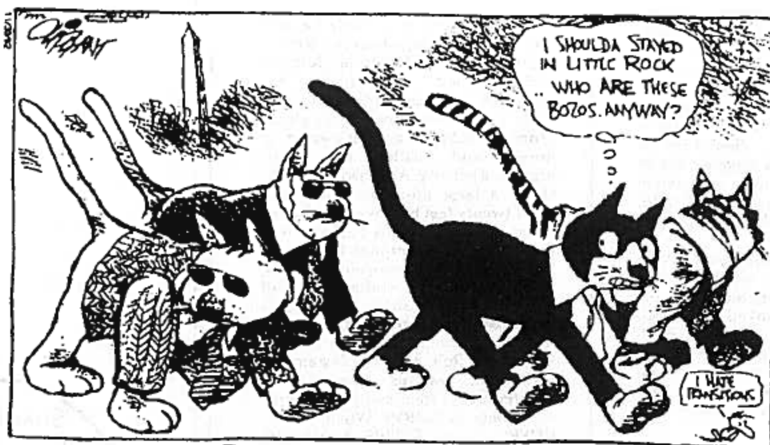
Murky	- 8 Warrior/ 13 Magic-user
Kim Novak	- 9 Warrior/ 11 Thief/ 12 Magic-user
Newt	- 99 Illusionist/ 99 Fun-maker
Arlen	- 12 Warrior
Arilena	- 9 Warrior
Richardo	- 11 Speciality Priest of Mystra.
Arendyl	- 10 Magic-user/ 9 Speciality Priest of Mystra.
Mirandra	- 10 Magic-user/ 9 Speciality Priest of Mystra.
Manhannan	- 11 Magic-user
Xarcos	- 10 Paladin
Les	- 11 Bard
Christy	- 11 Druid Dualclass 4 Psionicist
Beowulf	- Sorry, lost in progress.

TOGTIDENE I LIECHTENSTEIN.

Jeg har nettopp korekturlest min del av dette Phobos' beskrivelse av redaksjonsmedlemmene, og ble da (Naturlig nok) minnet om en noe spesiell opplevelse jeg hadde i Liechtenstein, en gang jeg var på Interrail.

Jeg hadde løpt etter ekspresstoget (Arlberg-Express), og rett etter at jeg, lett andpusten, og sjokk-tollvisitert, satt meg ned i en ledig kupe, kunne en vennlig medpassasjer informere meg om at vi nå befant oss i Liechtenstein, noe jeg var fullstendig klar over, og at ingen tog stopper i Liectenstein.

Dette siste reagerte jeg straks på. Jeg kunne nemlig opplyse min medpassasjer om at jeg for mindre enn ti minutter siden hadde gått på et tog i Liechtenstein, og at dette toget hadde forbindelse med Arlberg-express mot Wien, i Buchs i Sveits. Hvilket bare viser at det ikke alltid er slik at frem og tilbake er like langt - enn si dobbelt så langt. Det kan like gjerne være den eneste veien til målet.



SOCKS GOES TO WASHINGTON.

COMMENT

The Cyberpunk Bust
Bruce Sterling

Vi kan vel gå ut i fra at denne saken skulle være godt kjent blant våre lesere. Phobos-redaksjonen har i et hvert fall gjort sitt beste for å spre informasjon om dette klassiske amerikanske justis-mordet, blant annet har denne artikkelen vært publisert tidligere, i nr. 51.

Nå trykker vi ikke opp denne artikkelen bare fordi den viser hvordan uvidenhet i samfunnet rammer oss som driver med denne hobbyen, eller noe i den retning.

Hensikten er klar nok. Vi har fått tak i en artikkel som omhandler sakens videre gang i retten, og ønsker å gjengi den i Phobos.

Derfor vil vi gjerne friske opp hukommelsen blant våre lesere, siden de fleste av dere vel ikke har sett noe større til Phobos 51.

De av dere som ikke har tålmodighet til å lese en artikkel som dere har sett på trykk i Phobos tidligere, kan jo behendig bla to sider frem. Der vil dere finne et sammendrag av saken, og et foreløbig resultat. Vi er fremdeles svært interessert i å få rede på hva som blir / ble den endelige dommen.

This article relates part of a strange American drama of high technology, fantasy, politics, ambition, confusion, and squalor. It has been known as "Operation Sun Devil," the largest and best-coordinated crackdown on computer mischief in American history. To the world of science fiction, it has gone by another name.

The instantly-legendary "Cyberpunk Bust" of March 1, 1990 intrigued and alarmed the science-fiction community. The circumstances were obscure, almost defying belief.

What possible reason could lead an American federal law enforcement agency to raid the headquarters of a science-fiction gaming company? Why did armed action-teams of city police, corporate security men, and federal agents roust two Texan computer-hackers from their beds at dawn, and then deliberately confiscate thousands of dollars' worth of computer equipment, including the hackers' common household telephones? And (to switch from the baldly technological to the quasi-literary) – why was an unpublished book called *G.U.R.P.S. Cyberpunk* seized by the U.S. Secret Service, declared a "manual for computer crime" and a blatant threat to American national security? These weird events were not parodies or fantasies: no, this was real.

The first order of business in untangling this bizarre drama is to understand the players – who come in entire teams. Dramatis Personae:

PLAYER NUMBER ONE: The Law Enforcement Agencies. America's defence against the threat of computer crime is a confusing hodgepodge of state, municipal, and federal agencies. Ranked first, by size and power, are the fearsome big-timers: the Central Intelligence Agency (CIA), the National Security Agency (NSA), and the Federal Bureau of Investigation (FBI), large, potent, and secretive organizations who, luckily, play almost no role in our story.

The active second rank of such agencies, though, is occupied by the smaller but highly-motivated United States Secret Service, famous throughout the world as the suited, sunglasses-toting, heavily-armed bodyguards of the President of the United States. Besides guarding high-ranking federal officials – a hazardous, challenging, and eminently necessary task – the U.S. Secret Service is also legally responsible for foiling counterfeiting, wire-fraud, and "computer abuse." These unrelated assignments are an historical accident of the rickety American justice system – but the Secret Service is fiercely aware of its duties, and jealous of its bureaucratic turf.

As the use of plastic money has spread, and their role as protectors of the currency has faded in importance, the Secret Service has moved with a will into the realm of electronic crime. Unlike the lordly FBI, CIA, and NSA, who generally can't be bothered with domestic computer mischief (see Clifford Stoll's computer-espionage best-seller, *The Cuckoo's Egg*, as evidence) the Secret Service is noted for its go-getting street-level enthusiasm.

The third rank of law enforcement are the minor actors: local "dedicated computer crime units." There are very few such groups, and they are pitifully undermanned. They must struggle hard for their funding and the vital light of publicity – it's difficult to make white-collar computer crime seem pressing, to an American public that lives in terror of armed and violent street-crime.

These local groups are small – often, one or two officers, computer hobbyists who have drifted into electronic crimebusting, because they alone are game to devote time and effort to this untrod law-enforcement frontier. California's Silicon Valley has three computer-crime units. There's one in Baltimore, one in Los Angeles, one in Dallas/Fort Worth, and a very active one in Phoenix, Arizona – all told, though, perhaps only forty people, nationwide.

The locals do have one great advantage, though. They all know one another. Though scattered across the country, they are linked by professional societies and computer modems, and have a commendable subcultural esprit-de-corps. And in the well-manned US Secret Service, they have willing national-level assistance.

PLAYER NUMBER TWO: The Telephone Companies. In the early 80s, in a spasm of Thatcherite free-market enthusiasm, America's telephone monopoly was privated and pulverized. "Ma Bell," the national phone company, is now the regional "Baby Bells," who compete with one another and with upstart communications companies. But, as a class, they are all harassed by computer-hackers of various stripes, and they all maintain computer-security experts. In a lot of cases these "corporate security divisions" consist of just one or two guys – computer hobbyists, who drifted into the work. But, linked by modem and specialized security trade journals, they all know one another.

PLAYER NUMBER THREE: The Computer Hackers. The American hacker elite consists of about a hundred people, who all know one another. There are second and third-rank legions of minor so-called "hackers" – such as the "kodes kidz," who purloin telephone access codes so as to make free (ie, stolen) phone calls, and the despised and lowly "wares dudes" who copy and pirate software. But the princes of hackerdom – techies who skate the phone lines as a lifestyle, for fun and occasional illicit profit – hang out in loose, modem-connected gangs like the "Legion of Doom" and the "Masters of Destruction." The craft of hacking is taught through "bulletin-board systems," personal computers that carry electronic mail and can be accessed by phone. Hacker bulletin-boards generally sport grim, scary, sci-fi heavy metal names like BLACK ICE – PRIVATE or SPEED DEMON ELITE. Hackers also sport romantic and highly suspicious high-tech tough-guy monickers like "Necron 99," "Erik Bloodaxe," "Acid Phreak" and "Phiber Optik." This can be taken as a kind of cyberpunk folk-poetry – on the other hand, the Mafia sports colourful nicknames, too.

PLAYER NUMBER FOUR: The Simulation Gamers. Wargames and role-playing adventures are an old and honoured pastime, much favoured by professional military strategists and H.G. Wells, and now played by hundreds of thousands of enthusiasts throughout North America, Europe and Japan. In today's market, many simulation games are computerized, making simulation gaming a favourite pastime of hackers, who dote on arcane intellectual challenges and the thrill of doing simulated mischief.

Modern simulation games frequently have a heavily science-fictional element. Over the past decade or so, fuelled by very respectable royalties, the world of simulation-gaming has increasingly permeated the world of science-fiction publishing. TSR Inc., proprietors of the best-known role-playing game, "Dungeons & Dragons," also own the venerable science-fiction magazine *Amazing*. Britain's Games Workshop, the second-largest of the major gaming companies, employs the editor of Interzone, and its "Warhammer" tie-in novels have been penned by several Interzone regulars. Games Workshop plays a peripheral but perhaps vital role in getting this very magazine into your hands, and keeping the tradition and subculture of British sf alive and viable.

Steve Jackson Games, Inc., of Austin, Texas, is a games company of the middle rank. Before the troubles, it employed fifteen people and grossed more than half a million dollars a year. SJG's Austin headquarters is a modest two-storey brick office-suite, cluttered with phones, photocopiers, fax machines and computers. A publisher's digs, it's littered with glossy promo brochures and dog-eared sf novels, and bustles with semi-organized activity. Attached to the offices is a large tin-roofed warehouse piled twenty feet high with cardboard boxes of product. This building was the site of the "Cyberpunk Bust."

A look at the company's wares, neatly stacked on endless rows of cheap shelving, quickly shows SJG's long involvement with the sf community. SJG's main product, the Generic Universal Role-Playing System or G.U.R.P.S., features licensed and adapted works from many genre writers. There is GURPS Witch World, GURPS Conan, GURPS Riverworld, GURPS Horseclans, many names eminently familiar to sf fans. GURPS Cyberpunk, though, was to be a different story.

PLAYER NUMBER FIVE: The Science-Fiction Writers. The "cyberpunk" sf writers are a small group of mostly college-educated white middle-class genre literateurs, without conspicuous criminal records, scattered throughout the US and Canada. Only one, Rudy Rucker, a professor of computer science in Silicon Valley, could class with even the humblest computer hacker. However, these writers all own computers and take an intense, public, and somewhat morbid interest in the social ramifications of the information industry. Despite their small numbers, they all know one another, and are linked by antique print-medium publications with unlikely names like *Science Fiction Eye*, *FASFM*, *Omni* and *Interzone*.

PLAYER NUMBER SIX: The Civil Libertarians. This small but rapidly growing group consists of heavily politicized computer enthusiasts and heavily cyberneticized political activists: a mix of wealthy high-tech entrepreneurs, veteran West Coast troublemaking hippies, touchy journalists, and toney East Coast civil-rights lawyers. They are all getting to know one another.

At this point, a classic Venn Diagram may prove useful (see Figure 1). Overlaps between the circles demonstrate the relationships between the six players involved. Groups that strongly overlap can understand one another – or at least share a workable vocabulary. Groups that don't overlap have the potential for explosive confrontation.

One early and possibly crucial such confrontation occurred in 1988 when an Arizona law-enforcement official, alertly prowling through the nets in search of wrongdoers, phoned up a hacker bulletin-board called BLACK ICE – PRIVATE, located "somewhere in the 607 area code." This was a board notorious even among hackers for the violence of its rhetoric, which discussed sabotage of phone-lines, drug-lab manufacturing techniques, and the assembly of home-made bombs, among other alarming topics.

Of course, the mere discussion of these notions is not illegal – many cyberpunk sf stories positively dote on such ideas, as do hundreds of spy thrillers and adventure novels. It was no coincidence that "ICE," or "Intrusion Countermeasures Electronics," was a term invented by cyberpunk writer Tom Maddox, and "BLACK ICE," or a computer-defence that fries the brain of the unwary trespasser, was a coinage of William Gibson.

A reference manual from the US National Institute of Justice, "Dedicated Computer Crime Units" by J. Thomas McEwen, suggests that federal attitudes toward bulletin-board systems are ambivalent at best. "There are several examples of how bulletin boards have been used in support of criminal activities...(B)ulletin boards were used to relay illegally obtained access codes into computer service companies. Paedophiles have been known to leave suggestive messages on bulletin boards, and other sexually oriented messages have been found on bulletin boards. Members of cults and sects have also communicated through bulletin boards. While the storing of

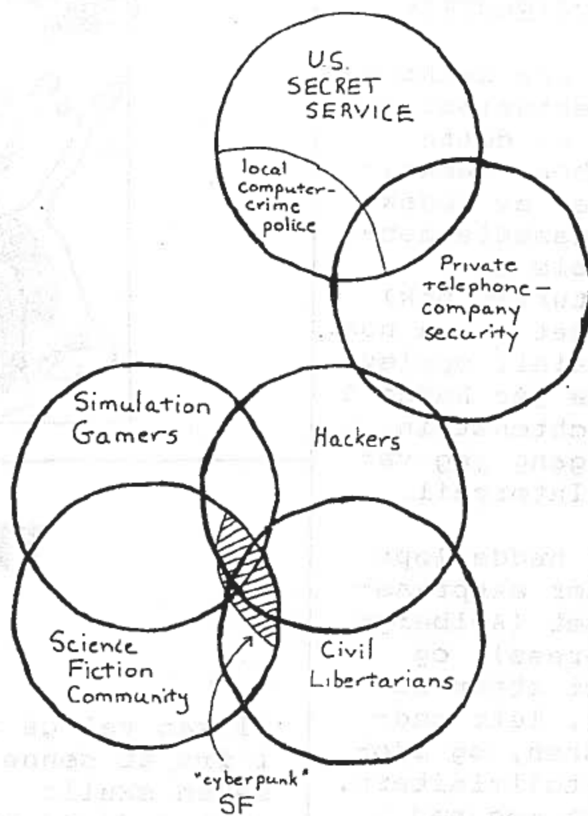


Fig 1: Sociocultural relationships in "Operation Sun Devil"

information on bulletin boards may not be illegal, the use of bulletin boards has certainly advanced many illegal activities."

Here is a troubling concept indeed: invisible electronic pornography, to be printed-out at home and read by sects and cults. It makes a mockery of the traditional law-enforcement techniques concerning the publication and prosecution of smut. In fact, the prospect of large numbers of antisocial conspirators, congregating in the limbo of cyberspace without official oversight of any kind, is enough to trouble the sleep of anyone charged with maintaining public order.

This may be a conjectural problem at present; but the use of bulletin-boards to foment hacker mischief is real. Worse yet, the bulletin-boards themselves are linked, sharing their audience and spreading the wicked knowledge of vulnerabilities in the phone network and in a wide variety of academic, corporate and governmental computer-systems.

This strength of the hackers is also a weakness, however. If the boards are monitored by alert informants and/or officers, the whole wicked tangle can be seized all along its extended electronic vine, rather like harvesting pumpkins.

The war against hackers, including the "Cyberpunk Bust," was primarily a war against hacker bulletin-boards. It was, first and foremost, an attack against the enemy's means of information.

First, there were to be months of patient watching and compiling of dossiers. The national subculture of cyber-law: attorneys general, district attorneys, private corporate security, local police, the Secret Service – would be kept apprised, persuaded to action, and diplomatically martialled into effective strike position. Then, in a burst of energy and a glorious life-giving blaze of publicity, the whole nest of scofflaws would be wrenched up root-and-branch. Hopefully the damage would be permanent; if not, the swarming wretches would at least keep their heads down.

In the meantime, however, Loyd Blankenship, an employee of Steve Jackson Games and an accomplished hacker, was contemplating a "cyberpunk" simulation-module for the flourishing GURPS gaming-system. The time seemed ripe for such a product, which had already been proven in the marketplace. The first games-company out of the gate, with a product boldly called "Cyberpunk" in defiance of possible infringement-of-copyright suits, had been an upstart group called R. Talsorian. Talsorian's "Cyberpunk" was an okay game, but the mechanics of the system sucked, and the nerds who wrote the manual were the kind of half-hip twits who wrote their own fake rock lyrics and, worse yet, published them. The game sold like crazy, though.

The next "cyberpunk" game published had been the even more successful "Shadowrun" by FASA Corporation. The mechanics of this game were fine, but the scenario was rendered moronic by the highly ideologically-incorrect presence of orcs, dwarves, trolls, magicians, and, God help us, dragons. No true cyberpunk fan could play this game without vomiting, despite FASA's nifty T-shirts and street-samurai lead figurines.

Drawn by the scent of money, other game companies were champing at the bit. Blankenship reasoned that the time had come for a *real* "cyberpunk" gaming book – one that the princes of computer-mischief in the Legion of Doom could read and play without laughing themselves sick. This book, *GURPS Cyberpunk*, would reek of culturally on-line authenticity.

Hot discussion soon raged on the Steve Jackson Games bulletin board, the "Illuminati BBS," named after an SJG game in which antisocial cults and sects war covertly for the domination of the world. Gamers and hackers alike loved this board, with its fully-detailed discussions of pastimes like SJG's "Car Wars," in which souped-up armoured hot-rods with rocket-launchers and heavy machine-guns do battle on the American highways of the future.

Blankenship himself ran his own private bulletin board, "The Phoenix Project," from his house. It had been ages – months, anyway – since the increasingly sedate Blankenship had last entered a public phone-booth without a supply of pocket-change, but his intellectual interest in computer-security remained intense. He was pleased to note the presence on "Phoenix" of a number of phone-company computer-security professionals, who engaged in friendly banter with heavy-dude hackers and eager telephone-wannabes. Hackers phoning into Phoenix could also be diverted to Illuminati, drumming-up business for SJG and lending their expertise to the



Photograph by Hester Doove

Bruce Sterling & William Gibson, cyberpunks

upcoming game.

Illuminati and Phoenix had become two ripe pumpkins on the criminal vine.

Hacker busts were nothing new. They had always been somewhat problematic for the authorities, since the offenders were generally high-IQ middle-class white juveniles with no criminal record. Public sympathy for the phone companies was limited at best. Trials often ended in puzzled dismissals or a slap-on-the-wrist. But the harassment suffered by "the business community" – always the best friend of law enforcement – was real, and highly annoying both financially and in its sheer social irritation.

Through experience, law enforcement had come up with an unorthodox but workable tactic. This was to avoid any trial at all, or even an accusation or arrest. Instead, sombre teams of grim police would swoop upon the teenage suspect's home and box up his computer as "evidence." If he was a good boy, and promised contritely to stay out of trouble forthwith, the highly expensive equipment might be returned to him in short order. If he was a hard-case, though, too bad. His play-toys could stay boxed-up for a couple of years.

The "Cyberpunk Bust" was an intensification of this standard technique. There were adults involved in this case, though, reeking of a hardened bad-attitude. Rumours had spread of a threat to the "911 System," emergency phone-lines used by the police themselves. In months to come this "threat" would be revealed as a complete phantom, but in the meantime, the law-enforcement community nationwide was livid at this insolent hacker threat to their own turf.

On March 1, 1990, 21-year-old Austin hacker Chris Goggans (aka "Erik Bloodaxe") was wakened by a police revolver levelled at his head. He watched, jittery, as Secret Service agents appropriated his 300-baud terminal and, rifling his files, discovered his highly dangerous source code for the notorious Internet Worm. Goggans, a wily operator, had suspected something of the like might be coming. All his best equipment had been hidden away elsewhere. They took his phone, though, and considered hauling off his hefty arcade-style PacMan game, before deciding that it was simply too heavy. Goggans was not charged with any crime. He was not arrested or ever charged with anything. The police still have what they took, though.

Blankenship was less wary. He had shut down "Phoenix" as rumours reached him of a nation-wide hacker crackdown. Still, the dawn raid rousted him and his wife from bed in their underwear, and six Secret Servicemen, accompanied by a bemused Austin cop and a corporate security official from Bellcore, made a rich haul. Off went the works, into the agents' white Chevrolet minivan: an IBM PC-AT clone with 4 meg of RAM and 120-meg hard disk, a Hewlett-Packard LaserJet II printer, a completely legitimate and highly expensive S.C.O. Xenix 286 operating system, Pagemaker disks and documentation, the Microsoft Word word-processing program, Mrs Blankenship's incomplete academic thesis stored on disk, and the couple's telephone. All this property remains in police custody today.

While this group cleaned out the Blankenship home, a third team was off to Steve Jackson Games in the bleak light of dawn. The fact that this was a business headquarters, and not a private residence, did not deter the agents. It was still early; no one was at work yet. Summoned by radio, a policeman brought Blankenship's keys and the agents opened the building.

The exact details of the next events are unclear. The agents would not let anyone else into the building. Their search warrant, when produced, was unsigned. Apparently they breakfasted from the local "Whataburger," for the litter from hamburgers was found inside later. They also extensively sampled a bag of jellybeans kept by an SJG employee. Someone tore a "Dukakis for President" sticker from the wall.

SJG functionaries, diligently showing up for the day's work, were met truculently. They watched in astonishment as agents wielding crowbars and screwdrivers emerged with captive machines. The agents wore blue nylon windbreakers with "SECRET SERVICE" stencilled across the back, with running-shoes and jeans. This was heavy physical work, not desk-jockey suit-and-tie stuff.

No one at Steve Jackson Games was arrested. No one was accused of any crime. There will be no cyberpunk show-trial. There were no charges. Everything appropriated was officially kept as "evidence" of crimes that were never specified.

Next day, Jackson visited the local Secret Service headquarters with a lawyer in tow. There was trouble over *GURPS Cyberpunk*, which had been discovered on the hard-disk of a seized machine. *GURPS Cyberpunk*, alleged a Secret Service agent to the astonished businessman Steve Jackson, was a "manual for computer crime."

"It's science fiction," Jackson said.

"No, this is real." This statement was repeated several times, by several agents. This is not a fantasy. No, this is real. Jackson's ominously accurate game had passed from pure fantasy into the impure fantasy of the political, the highly-publicized "reality" of a nation-spanning crackdown that was soon to spread to more than forty people. So far it has produced a meagre three convictions, but a plethora of highly effective seizures.

GURPS Cyberpunk, now published and available from Steve Jackson Games at Box 18957, Austin, Texas 78760 USA, does discuss some of the commonplaces of computer-hacking, such as searching through trash for useful clues, or snitching passwords by boldly lying to gullible users. Reading it won't make you a hacker, any more than reading *Spycatcher* will make you an agent of MI5. Still, this bold insistence on authenticity has made *GURPS Cyberpunk* the *Satanic Verses* of simulation gaming, and it has made Steve Jackson the first martyr-to-the-cause for the computer world's civil libertarians. They have their martyr, they have their cause, they have an intelligent and determined opposition. Now they can rally; now the real fight starts. This is politics in America.

From the beginning, Steve Jackson declared that he had committed no crime, and had nothing to hide. Few believed him, for it seemed astonishing that such tremendous effort would be spent on someone entirely innocent. Surely there were a few stolen code-numbers in "Illuminati," a swiped credit-card number or two – something. Those who rallied to the defence of Jackson or the hackers were publicly warned that they would be caught with egg on their face when the real truth came out, "later." But "later" came and went. The fact is that Jackson was innocent of any crime. There was no case against him; his activities were entirely legal. He had simply been consorting with the wrong sort of people.

In fact he was the wrong sort of people. His attitude stank. He showed no contrition; he scoffed at authority; he gave aid and comfort to the enemy; he was trouble. The American law-enforcement community lacks the manpower and resources to prosecute hackers successfully, one by one, on the merits of the cases against them. The cyber-police have settled instead for a clever "hack" of the legal system: a quasi-legal tactic of seizure and "deterrence." Humiliate and harass a few brazen ringleaders, the philosophy goes, and the rest will fall into line. After all, most hackers are just kids. The few grown-ups among them are sociopathic geeks, not real players in the political and legal game. And in the final analysis, a small company like Jackson's lacks the resources to make any real trouble for the U.S. Secret Service.

But Jackson, with his conspiracy-soaked bulletin board and his seedy sf-fan computer-freak employees, is not "just a kid." He is a publisher, and he was battered by the police in the full light of national publicity, under the shocked gaze of journalists, gaming fans, libertarian activists and millionaire computer entrepreneurs, many of whom are not "deterred," but genuinely aghast. What, reasons the author, is to prevent the Secret Service from carting off my own word-processor as "evidence" of some non-existent crime? What would I do, thinks the small-press owner, if someone took my laser-printer? Even the computer magnate in his private Lear-jet remembers his heroic days in Silicon Valley when he was soldering semilegal circuit-boards in a tin garage.

Hence the establishment of the Electronic Frontier Foundation (155 Second Street, Cambridge MA 02141). The sheriff had shown up in Dodge City to clean up that outlaw town, but the response of the Apaches was swift, and well-financed. Steve Jackson was provided with a high-powered lawyer specializing in Constitutional free-dom-of-the-press issues. Faced with this, a markedly un-contrite Secret Service returned Jackson's machinery, after months of delay – thousands of dollars of business injury, from failure to meet deadlines and loss of computer-assisted production.

Half the company's employees were sorrowfully laid-off. The remaining seven all work Stakhanovite hours now, collating, shipping, answering phones. Luckily, SJG's distributors, touched by the company's plight and feeling some natural subcultural solidarity, advanced him money to scrape along. At first, says Jackson, he was despondent, but too enraged to simply quit. Now, months on, he suspects he may yet pull through. Perhaps his unsought fame will be some recompense.

The general outcome has been a sorry one. Hackers have been publicly vilified and demonized as a national threat. "Cyberpunk," a literary term, is now a synonym for computer criminal. The cyber-police have leapt where angels fear to tread. The phone companies have badly overstated their case and deeply embarrassed their protectors. The wild frontier of cyberspace is becoming just another small town, with barbed-wire going up right and left.

The E.F.F. pays Jackson's legal bills and flies him here and there to tell his tale. This has been his story; the rest remains untold.

(Bruce Sterling)

Steve Jackson Games-Secret Service Lawsuit

By JOE ABERNATHY Copyright 1993, Houston Chronicle

Day One

AUSTIN – Plaintiff's attorneys wrested two embarrassing admissions from the United States Secret Service on the opening day of a federal civil lawsuit dedicated to establish the bounds of constitutional protections for electronic publishing and electronic mail. In the first, Special Agent Timothy Foley of Chicago admitted that crucial statements were erroneous in an affidavit he used to conduct several search–and seizure operations in a March 1990 crackdown on computer crime.

Foley later conceded that the Secret Service's special training for computer crime investigators overlooks any mention of the law that regulates the extent of permissible search–and–seizures at publishing operations.

The case, brought by Steve Jackson Games, an Austin firm, is being tried before United States District Judge Sam Sparks. Carefully nurtured over the course of the last three years by a group of electronic civil rights activists, at a cost of more than $200,000, the case has been eagerly anticipated as a possible damper on what is seen as computer crime hysteria among federal police.

Plaintiffs hope to prove that the printed word exists just as surely on the computer screen as it does on a sheet of paper. The complaint also seeks to establish the right of computer users to congregate electronically on bulletin board systems, such as one called Illuminati that was taken from Steve Jackson Games, and to exchange private electronic mail on such BBSs.

"This lawsuit is just to stand up and say, at the end of the 20th Century, that publishing occurs as much on computers as on the printed page," said Jim George, of the Austin firm George, Donaldson & Ford, Jackson's law firm.

That issue came into sharp focus during George's questioning of Foley regarding the seizure of the PC on which Illuminati ran, and another computer on which was stored the word processing document containing a pending Steve Jackson Games book release, GURPS Cyberpunk.

"At the Secret Service computer crime school, were you, as the agent in charge of this investigation, made aware of special rules for searching a publishing company?" George asked Foley. He was referring to the Privacy Protection Act, which states that police may not seize a work in progress from a publisher. It does not specify what physical form such a work must take.

"No, sir, I was not," Foley responded.

"Did you just miss class the day that was taught?" George asked.

"No, sir. The United States Secret Service does not teach its agents about special rules regarding search and seizure at publishing companies," Foley said

"Let the record clearly show that to be the case," George said.

Earlier, Foley admitted on the witness stand that his original affidavit seeking a judge's approval to raid Steve Jackson Games contained a fundamental error.

During the March 1990 raid, one of several dozen staged that day around the country in an investigation that the Secret Service called Operation Sun Devil at the time, agents were seeking copies of a document taken as a hacker trophy from BellSouth. Subsequently republished in an electronic magazine called Phrack, thousands of copies of the document were stored on bulletin board systems around the nation.

Neither Jackson nor his company were suspected of wrongdoing, and no charges have ever been filed against anyone targeted in several Austin raids. The alleged membership of Steve Jackson employee Loyd Blankenship in the Legion of Doom hacker's group, which was believed responsible for the break-in, led agents to raid the Austin game publisher at the same time that Blankenship's Austin home was raided.

Yet the only two paragraphs in the 42-paragraph indictment that established a connection between Blankenship's alleged illegal activities and Steve Jackson's firm were shown to have been erroneously arrived at, when George produced a statement by Bellcore expert Henry Kluepfel disputing statements attributed to him in Foley's affidavit.

"Is it true that Mr. Kluepfel logged onto (Illuminati)?" George questioned.

"No, sir," Foley responded.

"But you state that in your affidavit," George said.

"That was a misattribution," Foley said.

"So you had no knowledge that anything was sent to my client?"

"No sir, not directly," Foley said.

"Indirectly?" George asked.

"No sir."

The Justice Department, in papers filed with the court, contends that only traditional journalistic organizations enjoy the protections of the Privacy Pro ion Act. It further contends that users of electronic mail have no reasonable expectation of privacy.

The trial was to resume at 8:30 a.m. It is expected to conclude on Thursday or Friday.

Day Two

AUSTIN - A young woman read aloud a deeply personal friendship letter Wednesday in a federal civil lawsuit intended to establish the human dimension and constitutional guarantees of electronic assembly and communication.

Testimony indicated that the letter read by Elizabeth Cayce-McCoy previously had been seized, printed and reviewed by the Secret Service. Her correspondence was among 162 undelivered personal letters testimony indicated were taken by the government in March 1990 during a raid on Steve Jackson's firm, which ran an electronic bulletin board system as a service to its customers.

Attorneys for the Austin game publisher contend that the seizure of the bulletin board represents a violation of the Electronic Communications Privacy Act which is based on Fourth Amendment protections against unreasonable search and seizure.

"Because you bring such joy to my friend Walter's life, and also because I liked you when I met you, though I wish I could have seen your lovely face a little more, I'll send you an autographed copy of Bestiary," said McCoy, reading in part from a letter penned by Steffan O'Sullivan, the author of the GURPS Bestiary , a fantasy treatise on mythical creatures large and small.

Although the correspondence entered the public record upon McCoy's reading, the Chronicle obtained explicit permission from the principles before excerption from it.

The electronic mail was contained on the game publisher's public bulletin board system, Illuminati, which allowed game-players, authors and others to exchange public and personal documents. After agents seized the BBS during a raid staged as part of a nationwide crackdown on computer crime, Secret Service analysts reviewed, printed and deleted the 162 pieces of undelivered mail, testimony indicated.

When the BBS computer was returned to its owner several months later, a computer expert was able to resurrect many of the deleted communications, including Coy's friendship letter.

"I never thought anyone would read my mail," she testified. "I was very shocked and embarrassed.

"When I told my father that the Secret Service had taken the Steve Jackson bulletin board for some reason, he became very upset. He thought that I had been linked to some computer crime investigation, and that now our computers would be taken."

O'Sullivan, who is a freelance game writer employed by Steve Jackson, followed McCoy to the stand, where he testified that agents intercepted, via the Illuminati seizure, a critical piece of electronic mail seeking to establish when a quarterly royalty check would arrive.

"That letter never arrived, and I had to borrow money to pay the rent," he said.

No charges were ever filed in connection with the raid on Steve Jackson Games or the simultaneous raid of the Austin home of Jackson employee Loyd Blankenship, whose reputed membership in the Legion of Doom hackers' group triggered the raids. Plaintiffs contend that the government's search-and-seizure policies have cast a chill over a constitutionally protected form of public assembly carried on bulletin boards, which serve as community centers often used by hundreds of people. More than 300 people were denied use of Jackson's bulletin board, called Illuminati, for several months after the raid, and documents filed with the court claim that a broader, continuing chill has been cast over the online community at large. The lawsuit against the Secret Service seeks to establish that the Electronic Communications Privacy Act guarantees the privacy of electronic mail. If U.S strict Court Judge Sam Sparks accepts this contention, it would become necessary for the government to obtain warrants for each caller to a bulletin board before seizing it. The Justice Department contends that users of electronic mail do not have a reasonable expectation to privacy, because they are voluntarily "disclosing" the mail to a third party, the owner of the bulletin board system."We weren't going to intercept electronic mail. We were going to access stored information," said William J. Cook, a former assistant U.S. Attorney in Chicago who wrote the affidavit for the search warrant used in the Steve Jackson raid. The Justice Department attorneys did not substantially challenge testimony by any of the several witnesses who were denied use of Illuminati. They did, however, seek to prevent those witnesses from testifying, by conceding their interests , after Cayce's compelling appearance led off the series of witnesses. Most of the Justice Department's energies were directed toward countering damage claims made by Steve Jackson, whose testimony opened the second day of the trial. Most of the day's testimony was devoted to a complex give-and-take on accounting issues. Some $2 million is being sought in damages.Justice sought to counter the widely repeated assertion that Steve Jackson Games was nearly put out of business by the raid by showing that the company was already struggling financially when the raid was conducted. An accountant called by the plaintiffs countered that all of Jackson's financial problems had been corrected by a reorganization in late 1989.

Wrapup

AUSTIN - An electronic civil rights case against the Secret Service closed Thursday with a clear statement by federal District Judge Sam Sparks that the Secret Service failed to conduct a proper investigation in a notorious computer crime crackdown, and went too far in retaining custody of seized equipment.

The judge's formal findings in the complex case, which will likely set new legal precedents, won't be returned until later.

A packed courtroom sat on the edge of the seat Thursday morning as Sparks subjected the Secret Service agent in charge of the investigation to a grueling sing-down.

The judge's rebuke apparently convinced the Department of Justice to close its defense after calling only that one of the several government witnesses on. Attorney Mark Battan entered subdued testimony seeking to limit the award of monetary damages.

Secret Service Special Agent Timothy Foley of Chicago, who was in charge of three Austin computer search-and-seizures on March 1, 1990, that led to the lawsuit, stoically endured Spark's rebuke over the Service's poor investigation and abusive computer seizure policies. While the Service has seized dozens of computers since the crackdown began in 1990, this is the first case to challenge the practice.

"The Secret Service didn't do a good job in this case. We know no investigation took place. Nobody ever gave any concern as to whether (legal) statutes we involved. We know there was damage," Sparks said in weighing damages.

The lawsuit, brought by Steve Jackson Games of Austin, said that the seizure of three computers violated the Privacy Protection Act, which provides First Amendment protections against seizing a publisher's works in progress. The lawsuit further said that since one of the computers was being used to run a bulletin board system containing private electronic mail, the seizure violated the Electronic Communications Privacy Act in regards to the 388 callers of the Illuminati BBS.

Sparks grew visibly angry when it was established that the Austin science fiction magazine and game book publisher was never suspected of a crime, and that the agents did not do even marginal research to establish a criminal connection between the firm and the suspected illegal activities of an employee, or to determine that the company was a publisher. Indeed, agents testified that they were not even trained in the Privacy Protection Act at the special Secret Service school on computer crime.

"How long would it have taken you, Mr. Foley, to find out what Steve Jackson Games did, what it was?" asked Sparks. "An hour?

"Was there any reason why, on March 2, you could not return to Steve Jackson Games a copy, in floppy disk form, of everything taken?

"Did you read the article in Business Week magazine where it had a picture of Steve Jackson, a law-abiding, tax-paying citizen, saying he was a computer crime suspect?

"Did it ever occur to you, Mr. Foley, that seizing this material could harm Steve Jackson economically?"

Foley replied, "No, sir," but the judge offered his own answer.

"You actually did, you just had no idea anybody would actually go out and hire a lawyer and sue you."

More than $200,000 has been spent by the Electronic Frontier Foundation in bringing the case to trial. The EFF was founded by Mitchell Kapor amid a civil rightsmovement sparked in large part by the Secret Service computer crime crackdown.

"The dressing-down of the Secret Service for their behavior is a major vindication of what we've been saying all along, which is that there were outrageous actions taken against Steve Jackson that hurt his business and sent a chilling effect to everyone using bulletin boards, and that there were larger principles at stake," said Kapor, contacted at his Cambridge, Mass., office.

"We're very happy with the way the case came out," said Shari Steele, who attended the case as counsel for the EFF. "That session with the judge and Tim F is what a lawyer dreams about."

That session seemed triggered by a riveting cross-examination of Foley by Peter Kennedy, Jackson's attorney.

Kennedy forced Foley to admit that the search warrant did not meet even the Service's own standards for a search-and-seizure, and did not establish that Jackson Games was suspected of being involved in any illegal activity.

"Agent Foley, it's been almost three years. Has Chris Goggans been indicted? Has Loyd Blankenship been indicted? Has Loyd Blankenship's computer been returned to him?"

The purported membership of Jackson Games employee Blankenship in the Legion of Doom hacker's group triggered the raids that day on Jackson Games, Blankenship's home, and that of Goggans, a Houstonian who at the time was a University of Texas student. No charges have been filed, although the computer seized from Blankenship's home, containing his wife's dissertation, never has been returned.

After the cross-examination, Sparks questioned Foley on a number of key details before and after the raid, focusing on the holes in the search warrant, why Jackson was not allowed to copy his work in progress after it was seized, and why his computers were not returned after the Secret Service analyzed them, a process completed before the end of March.

"The examination took seven days, but you didn't give Steve Jackson's computers back for three months. Why?" asked an incredulous Sparks. "So here you are with three computers, 300 floppy disks, an owner who was asking for it back, his attorney calling you, and what I want to know is why copies of everything couldn 't be given back in days. Not months. Days.

"That's what makes you mad about this case."

The Justice Department contended that Jackson Games is a manufacturer, and that only journalistic organizations can call upon the Privacy Protection Act, contended that the ECPA was not violated because electronic mail is not "intercepted" when a BBS is seized. This argument rests on a narrow definition of interception.

Norsk Automobil Ferie 2, et rollespill.

Random Encounter tables:

Spillerne kan godt treffe på monstre utenom Random Encounters.

Denne tabellen skal benyttes mens de kjører:

d20	De møter	Beskrivelse
1	Traktor	Traktoren holder 35 km/t, mens den blinker til venstre, over en lengre strekning.
2	Lastebil	Dieselspyende uhyre. Kjører 15 km/t under fartsgrensa, unntatt der det kunne latt seg gjøre å komme forbi. Der holder han 10 km/t over fartsgrensa.
3	Trailer	Tømmertransport, 5½ meter høyt. Lasten svaier faretruende, og forbikjøring er farlig.
4	Politi	UP med fartskontroll, radar eller sivilpoliti som det passer GM. Se også Politimann med Volvo i monstermanualen.
5	Teknisk kontr	De har med egen bilvekt. Nåde den som har overlast.
6	Trafikkulykke	Trafikken står fast.
7	Syklende barn	De sykler midt i veien, og sjangler. Det er umulig å komme trygt forbi.
8	Svart katt	Katta løper over veien. Det er en lang omvei hvis de skal kjøre rundt.
9	Elg	Se "Attack Of The Killer Moose"
10	Pøbel 1	Noen har snudd ett veiskilt. La familien kjøre en mil i feil retning, før de skjønner at de er lurt.
11	Pøbel 2	Gjengen har laget sin egen veisperring, og krever inn bompenger. (Hurra for det private initiativ!)
12	Demonstrasjor	I protest mot all trafikken har lokalbefolkningen sperret veien.
13	Tom tank	Bilen bruker tydeligvis mer bensin når de kjører med full last.
14	Væpnet ran	De blir overfalt av fem landeveisrøvere med en avsagd hagle, en uzi, og kniver. Bilen blir stjålet. (De finner den igjen tre kilometer nedover veien.)
15	Finsk Løve	Se monstermanualen.
16	Porsche	Tar dem igjen bakfra på motorveien. Føreren er utålmodig.
17	Konvoi	En helt vanlig lastebil-konvoi. 20 lastebiler som tror de eier veien.
18	Filminnspilling	Politiet har stengt veien for å hjelpe en gruppe som holder på med å spille inn en film. Bilene blir dirigert forbi som det passer regissøren.
19	Veisperring	Trafikken blir omdirigert pga. veiarbeide. En lang omvei.
20	Grønne erter	Se Anti-hvalfangst-aktivist i monstermanualen.

Hvis de stanser, kommer de ut for dette:

d20	De møter	Beskrivelse
1-2	Hund	Barna finner en hund.
3	Slimsopp	Se monstermanualen.
4-9	Bensinstasjor	De kommer til en Truck-stopp med alle fasiliteter. Restaurant, lekeplass, dataspill, men ikke benker å sitte på for familier som vil lage maten selv.
10-11	Bonde m/ Hagle	Se monstermanualen.
12	Finsk Løve	Se monstermanualen.
13-15	Feriekoloni	Se monstermanualen.
16-20	Badestrand	Det er bare barna som oppdager badestranden. De skal jo ha en mulighet til å bade uten at foreldrene griper inn.

Ulykkestabell:

(Se også kommentarer til veiene!) Justering for kjøring dagen derpå: Prosentsjansen dobles, og så legger du til 5%. {2*N%+5%} Justering for fyllekjøring: 3*N%+20% Prosentsjanse over hundre? Det er ikke et problem, for da har far allerede kjørt av veien.

Når skal ulykkestabellen brukes? Bare mens de kjører bil. En gang for hver gang de skifter veitype. Etter at de har kjørt så langt som angitt for hver veitype. Hver gang far prøver en vanskelig manøver. (Forbikjøring, kjøre fra politi, bråstopp, komme tilbake til riktig vei", trenge inn i en kø', krangle', slå barna", avverge oppkast", eller noen sloss i baksetet.) Hver gang noen slår 1 i en slåsskamp." ' - Se på linjen for ti kilometer høyere hastighet. " - Se på linjen for tyve kilometer høyere hastighet. (Enn det pappa oppgir at han holder.)

Hastighet	70	80	90	100	110	120	Slå etter
Motorvei	0%	0%	1%	2%	3%	5%	50 km
Høy standard	0%	1%	6%	15%	25%	40%	35 km
Lav standard	1%	4%	15%	50%	100%	100%	10 km

Hvis bilføreren har stats lavere enn 20: Øk sjansen for uhell med 2*(20-Stats) %, og slå en gang ekstra for hver Stats kilometre.

Skadeomfang:

d20	
19-20	Lakkskader
8-18	Mindre skader på bilene
4-7	Større skader på bilene
2-3	Personskade
1	Dødsulykke

Skadet person

d20	
1-4	Far
5-7	Mor
8-10	Storesøster
11-14	Lillebror
15-17	Lillesøster
18-20	Kim Andrè

Kampregler:

Hvis barna prøver å sloss, skal følgende regler benyttes:

1. Hvis ingen hindrer deg i å gjøre noe, så lykkes det som regel.
2. Hvis to sloss med hverandre, så skal de:
   a. Erklære handling. (Eldste barn først.)
   b. Slå en d20, og legg til stats. Den som får høyest sum, vinner.
3. Hvis noen prøver å skille slåsskjempene, må de trille mot alle som sloss. Får denne høyest av alle, så blir slåsskjempene skilt.
4. Hvis noen slår 20 (umodifisert), blir det kritisk treff. Dette er den eneste måten å skade noen på - uten våpen. (Du prøver vanligvis ikke å skade familiemedlemmer.) 1 (eller fumble): Far blir distrahert i bilkjøringen. Kan være farlig i en bil i fart. Slå mot to trinn høyere på ulykkestabellen, og fortell dem hvordan far blir sparket i korsryggen eller skallet i bakhodet.
5. Hver runde som barna sloss skal du slå mot ulykkestabellen. Far blir distrahert av all slåssingen.

Norsk Automobil Ferie 2.
Modul: Vi skal til Legoland!

(Oops, jeg holdt visst nesten på å skrive terrorist-modul...)

En tragedie i fire akter.

En kort innledning.

Dette er ikke Tomas H. Mørkrids spill "RolleSpillet Norsk Automobil Ferie", selv om det kan virke slik. Dette er ett nytt rollespill, basert på hva jeg har hørt om RS-NAF fra andre som har spilt det, og på mine egne opplevelser fra diverse feriereiser med familien. Kanskje det er derfor jeg er så ivrig interrailer? Jeg har i tillegg tatt med en del ting jeg har hørt i radio de siste dagene.

Handlingen, helt kort:

Familien Sivertsen har lenge gledet seg til å reise til Legoland i ferien. Nå har endelig onsdag 15. juli opprunnet. Så snart pappa kommer hjem fra jobben, kan familien kaste seg i bilen, og kjøre. Hvis de er heldige, kommer de fram til danskebåten i tide, og det uten at bilen gir opp ånden.

En kort presentasjon av personene:

Far
Navn: Bjørn Sivertsen
Stats: 20

Den personifiserte bilbølle, han er Ups verste mareritt, og søndagskjører.
Sitat: "Jeg har enda ikke møtt den politibil jeg ikke kunne kjøre fra!"
Bjørn leter alltid etter "gode" tilbud.
Han tåler ikke at noen truer hans autoritære farsrolle.
Far røyker. Og han kaster sneipene ut av bilvinduet.
Far er "full før Ferder". Fyllekjører? Vel, promillen bør være under lovens grense når de kjører i land, han har jo hatt tolv timer på å sove ut rusen. Men hvis far drakk en del om bord, er det ikke en god ide å kjøre bil.

"Far blir ikke sjøsyk av å reise med båt, men han får hodepine etterpå."

Mor
Navn: Kari Strand Sivertsen
Stats: 17

Den Perfekte Mor! Du kan formelig se englevingene...
Sitat: "Nå må du sitte stille, Per."
Hun tåler ikke at barna synes. Ingen av barna er store nok (for henne) til å bade uten tilsyn.
Hemmelig våpen: Heklenål, Hårnål.

Storesøster
Sissel Sivertsen (12 år)
Stats: 12

Hun har forstått hva som kreves av henne. Hun går hardnakket og kompromissløst inn for å bli usynlig, og hun er ganske taus. Skal hun først si noe, snakker hun med en lav, rusten stemme.
Storesøster er den personen som er lettest å bruke som NPC. Hun er også den som er vanskeligst å spille. Har du sett en rollespiller som klarer å holde kjeft i lengre tid? Til gjengjeld kan denne karakteren være den morsomste å spille, hvis du først får taket på den.

Lillebror
Kent Sivertsen (11 år)
Stats: 11

Hater å bli kalt lillebror, men alle kaller ham det, også lillesøster.. Glupsk appetitt, som alle på den alderen.
Lillebror er oppsatt med vannpistol (En elektrisk drevet høytrykksutgave), som han bruker på alle som kaller ham lillebror.

Lillesøster
Silje Strand Sivertsen (5 år)
Stats: 5

Silje blir veldig lett bilsyk. **Veldig lett** - eh - unnskyld, pappa... Hun hater da også å kjøre bil. Hennes hemmelige våpen er å spy ned i nakken til pappa mens han kjører bil. Pappa blir distrahert, og det oppstår en 15% sjanse for ulykke. (35% hvis han prøvde på en forbikjøring akkurat da.)
Ingen vil høre på lillesøster når hun forteller om hvor fryktelig det er å kjøre bil. Derfor prøver hun å gjøre bilturen så sur som mulig for alle som er med. Har noen en eller annen form for lesestoff (og særlig Donald), vil hun prøve å tilrane seg trofeet, for i et ubevoktet øyeblikk å lempe det ut vinduet.
Lillesøster vil lett oppdage det hvis motoren går varm, siden hun sitter på kne bak pappa, og ser over skuldrene hans.

Hvis du får seks spillere, kan du godt slenge med nabogutten.

Kim André Fredriksen (5 år)
Stats: 5

Han vil veldig gjerne være med til Legoland, han er bestevenner med Silje, og mammaen hans må jobbe hele helgen. Hun ber storesøster passe Kim, og sier at det er like greit at de tar ham med til Legoland. Hun løper på jobb før noen rekker å protestere. "Du forstår, han skulle egentlig være hos pappa denne helgen, men han kom ikke." Storesøster får 500 kroner for å passe ham i helgen.
Kim Andre er veldig stille, rene englebarnet. Så lenge du ikke snur ryggen til. Kim har en helt ny sveitsisk armekniv, en av de med veldig mange blader. Han vil bli glad hvis han ser sitt snitt til å prøve ett av bladene.

Bilen

Vauxhall Viva - Amerikaner med symaskin-motor!
En ganske stor bil med en veldig liten motor. (1,1 liter)
I år kjører man ikke av veien hvis far kjører for fort. Motoren koker isteden - ved ca. 95 km/t over en periode på mer enn en halv time... Jeg vil fraråde et hvert forsøk på forbikjøring med full last og denne bilen. Og de har selvfølgelig overlastet bilen... Ikke la motoren skjære seg, med mindre de kjører videre med kokende motor. Skulle motoren skjære seg for tidlig i spillet, så får de vel heller leie en bil. En Ford. En Ford Fiesta - og den er liten! Mens Viva'en er stor nok til fem - nesten - er Fiesta'en trang for fire...
Askebegeret har gått i stykker.

Rutebeskrivelse:

De starter fra Åsenhagen, og skal til Legoland, for far har bestemt at barna vil se Legoland i år.

Den ruten jeg har valgt å beskrive er:
Riksvei 220 Åsenhagen-Skedsmovollen
E6 Skedsmovollen - Oslo
Lokale veier i Oslo
Stena Line Oslo-Frederikshavn
E3 Frederikshavn-Støvring
Dansk hovedvei 13 Støvring-Nørre Snede
Landevei Nørre Snede-Billund
Hvis familien skulle velge en annen vei, så la dem angre på det.

Første akt:

Vi skal på ferie. Det er onsdag den 15. juli. Klokken er 17.00, og far er nettopp ferdig på jobben. Egentlig skulle han få gå tidligere i dag, men de fikk plutselig veldig mye å gjøre. Det tar en halv time å kjøre hjem.

Far kjører sikkert som et helvete hjem, så la ham komme hjem 17:27. Det passer bra å spille inn Kim André mens far kjører hjem fra jobb.

Bare la spillerne tro at de har lastet opp bilen på forhånd, så

lenge det går. Men det har de ikke gjort.

Åsenhagen ligger et par mil øst for Oslo, og er en moderne forstad, bygget på sovjetisk vis av prefabrikerte betongelementer. Dette med betongelementene er sannsynligvis årsaken til at halve NKP bor der. Og at MG-Knutsen er rektor ved den lokale skolen - som også er bygget av betongelementer...
Det er ca 20 meter til riksvei 220 - dødsveien. 99% for å komme inn på riksveien uten et mindre uhell.

Forhåpentligvis lytter familien til veimeldinger på radio. Les: **"Her kommer veimeldingene. En bil ligger veltet på E6 mellom Skedsmovollen og Hvam, etter sammenstøt med elg. Det har oppstått kø forbi ulykkesstedet, og vi ber også bilister på E6 i dette området være oppmerksom på at redningskjøretøyer er på vei. Vi ber bilistene kjøre forsiktig forbi ulykkesstedet, da bilen ligger i bunnen av en bakke, og kan være vanskelig å få øye på i tide.**
Vi har fått melding om store køer på Store Ringvei ved Sinsenkrysset og ved Vækerøveien, og på E6 ved Vinterbro. Disse køene har sannsynligvis sammenheng med de store veiarbeidene som foregår i disse områdene."

Etter ca. 1 km. kjøring kommer de til et lyskryss. Dette krysset var i sin tid Norges farligste, men nå har de bygget motorvei forbi stedet, og utrustet krysset med trafikklys. Så nå skjer det bare en eller to dødsulykker i året her... Bare trist at lyskrysset valgte å henge seg opp akkurat i dag. Å kjøre på rødt er veldig dumt: 100% for kollisjon, 25% for personskade, 10% for dødsulykke...
Etter ti minutter vil en politimann dukke opp, og dirigere trafikken.

E6 mot Oslo: En bil ligger veltet nederst i bakken ned fra Skedsmovollen mot Hvam, og det er kø forbi ulykkesstedet. Det står to brannbiler her, og en til kommer bakfra med fulle sirener. Mens familien venter på å få slippe forbi ulykkesstedet, lander et ambulansehelikopter, og en ambulanse kommer til stedet. Hvis de ser bakover etter at de har passert ulykkesstedet, vil de se at det også kommer en politibil.

Bakken opp fra Hvam: Ta det med ro, ellers koker motoren. Dessverre er det krabbefelt her. Ingen steder å stoppe mens motoren kjølner.

Vålerenga-tunnelen: Noen har plassert en fotoboks like før du kommer ut av tunnelen, samtidig som de har satt ned fartsgrensen til 40 km/t. Hensikten med dette er ikke å fange uoppmerksomme bilister, men å hindre ulykker. Den første tiden etter at tunnellen ble åpnet var det mange bilister som ikke klarte svingen, og smalt inn i tunnelveggen. Våre venner får også sjansen til å smake på tunnelveggen, hvis de ikke kjører forsiktig. Øk med 30 på ulykkestabellen, lav standard, også pga sjokket fra blitzen.

Bispelokket: 50% på å treffe bispelokket, 50% på å komme riktig ut igjen.

Avkjørsel mot Danskebåten og Rådhusgata. Denne avkjørselen er godt gjemt bak en sving, så far får bare 35% på å klare å kjøre ut her. Klarer han det ikke, har han allerede havnet i Oslotunnelen.
Kø i Oslotunnelen: (Ja, det er hva noen på radioen uttaler i det de forsvinner ned under jorden.) Det går greit ned til bunnen, og et stykke opp på den andre siden. Men der står køen stille. Og motoren blir stadig varmere... Nå bør de klare å komme seg av ved Skillebekk. Gi dem 75%. (Hvis de prøver, da.) Går ikke det, så koker motoren før de kommer til avkjørselen mot Bygdøy. Og det er ingen steder å sette bilen så lenge.
Tilbake igjen: les: **Dere kjører gjennom Oslo-tunnelen. Fornuftig nok holder dere dere til høyre felt. (Men hvorfor kjører ingen biler her? Hvorfor står de heller**

i kø i de to andre feltene?) Plutselig **svinger høyre felt av fra de andre feltene. Hva gjør dere?** Ikke gi far lang tid til å være kreativ, ca 10 sekunder er nok. Husk at det er massiv, stillestående kø i de andre feltene. Klarte de å komme inn i den stillestående køen? Ikke det? Bra. Kast noen terninger. Legg ansiktet i bekymrede folder. Ta en kunstpause. Kast noen terninger. Bla i papirer. Se nøye på kartet. Kast noen terninger igjen. Les: **Dere står på Stena Line-terminalen, i køen for biler til Frederikshavn.**

Hvis far prøver en vill manøver for å komme på riktig vei igjen, har du 40% sjanse for uhell.

Norsk landsby? Du vet jo hva vi finner der: Fire hus, en telefonkiosk, og en bensinstasjon (BP!) med følgende vareutvalg: Traktordiesel, Superbensin, moped/motorsagbensin (med innblandet olje.), Valvoline motorolje, pølser m/alt, mikrobølgehamburgere, og små (0,25 l) Coca Cola.

Kommentarer til alternative veivalg:

Riksvei 220 helt til Moss: Veien blir smal og svingete i Ytre Enebakk. Her bør du kjøre langsomt og forsiktig. Slå mot ulykkestabellen, lav standard. Det er ingen bensinstasjoner på veien mellom Lillestrøm og Moss, og det er lite bensin på tanken. De må tanke før Moss. Men du vil finne en bensinstasjon langs E18, etter to km. i hver retning.

Riksvei 22 til Halden. Det er ingen bensinstasjoner på veien mellom Fetsund og Halden, og det er lite bensin på tanken. De må tanke før Halden. Men du vil igjen finne en bensinstasjon langs E18, etter to km. i hver retning.

Riksvei 22 og 220 går gjennom forbløffende øde trakter av landet. Vi er inne i de dype skoger, Finnskogen. Det kan være svært langt til nærmeste hus.

E6 mot Moss/Gøteborg: Det foregår store veiarbeider ved Vinterbro, noe som nødvendigvis vil måtte føre til kødannelse. Det er ett bra sted å stanse for å spise på veien mot Gøteborg. Q8-stasjonen. Men pappa vil vel heller at de skal lage maten selv.

E18 mot Larvik eller Kristiansand: E18 gjennom Vestfold er beryktet. (Lav standard på ulykkestabellen. Hvis far kjører forsiktig (dårlig rollespill) og du likevel får en trafikkulykke, så får du bare forklare at de traff en idiot som prøvde å kjøre forbi i en sving.) Trafikkontroller, køer, trafikkulykker, et sted står et ambulansehelikopter på veien.

Annen akt. Skibbrudne.

Oslo-Frederikshavn:

Bilen må være på kaia senest 18.45 (En time før avgang pluss et kvarter å gå på.) Dette betyr at familien har dårlig tid. En halv time til å pakke bilen, og en halv time kjøring, samt dette akademiske kvarteret, da.

Billettprisen er oppgitt til 905 kroner. (Far har sett feil i tabellen, og tror at den koster 430 kroner.) Men pågrunn av at de har så mye last på taket, rager bilen over to meter. Det fører til at de må betale 1360 kroner for alle+campingbil Og så koster det 460 kroner hvis de skal ha en firesengs lugar i bunnen av båten. Alle priser gjelder for enkel reise.

Hvis de ikke vil ha lugar, så bør de få steke langsomt i sitt eget fett for sin ufattelige barnemishandling. De får ikke lov til å sove i bilen. Det er bare noen få stoler å sitte i for dekkspassasjerer, og de er allerede opptatt av idioter med den samme ideen om hvordan man sparer penger. På soldekket er det til gjengjeld god plass. Det er faktisk folketomt, siden det regner. Barna får nok lov til å sitte i diskoteket "Bar Horisont" til den stenger i to-tiden, da de blir

kastet ut. Men du kan bare glemme å sove. Her er det Karaoke-show, og noen har skrudd lyden veldig høyt opp, for å kompensere for alle som synger falsk.

Lugaren ligger lengst frem i båten, på nederste dekk. Lugar 2310 skal i teorien ha plass til fire personer. Det forutsetter at minst tre av dem ligger i køya til en hver tid. Det er ingen nøkler til døra, bare fire hullkort.

Spisesteder:

Buffet restaurant Ferder. Helt utmerket mat, varm kylling, skinkestek, svinekoteletter, og to fiskeretter. Ellers et rikholdig buffetbord, det er ingenting som mangler, og de har et par bra dasser. Men du må betale ekstra for vinen, ca. 100 kroner for en OK vin. Det er dette buffetbordet som er grunnlaget for at de påstår seg å ha Skagerraks beste kjøkken. Pris: 125 for voksne, 75 for barn under 12 år. Du får gjerne gå inn og ta en titt før du betaler, hovmesteren vet at bare få går ut igjen. Men noen bør passe på at ikke Silje putter i seg for mye mat, det er ikke bra hvis hun er altfor mett når hun blir bilsyk.

A la carte Restaurant Maritim. Her betaler du dyrt for at en kelner skal levere maten fra buffeten ved bordet ditt.

Cafe Skagen. Billig for småspiste. Den samme maten igjen, men nå betaler du for hver rett når du henter den. Å administrere dette opplegget med to voksne og fire barn krever et organisasjonstalent av rang, langt overstigende hva far kan stille opp med. Dessuten blir det litt dyrere enn buffet, barna er ganske sultne.

Drikkesteder

Fjord Club, hvor du kan ha den tvilsomme glede å danse til et svensk dansband, satt sammen av polske musikere, som spiller gamle Vikingarna- og Carola-låter, og Fågeldansen tre ganger hver time. Her vil foreldrene bli gjort høflig, men inntrengende oppmerksom på at personer under 18 ikke har adgang.

Bar Horisont. Diskotek og bar. Her er lyden skrudd så høyt at det ikke spiller noen rolle om de spiller bra eller dårlig musikk. Her er det ingen som legger seg i klientellets alder, og gjennomsnittsalderen er da også knapt 14. (Og den synker utover kvelden.) Svensken som står i baren har store motforestillinger mot å selge alkohol til mindreårige. (Under 16, vil det si.)

Hvis mor blir sittende alene i to minutter i en av barene, vil en ikke helt edru svenske som påstår han er dataprogrammør i bank, prøve å sjekke henne opp. Han skryter av å reise på "Captains Class", og å ha den romsligste lugaren i båten. Hikk. Han vifter endatil med nøkkelen. Svensken er som sagt skitfull, svensk, og ekkel. Har mor nå matvett, og far vært for gjerrig til å skaffe lugarer, bør hun nå la svensken spandere et par drinker. Svensken slukner etter en drink til, men vil la seg manøvrere tilbake til lugaren. Og dermed er det fritt fram å installere hele familien i svenskens lugar. Svensken vil våkne en gang i løpet av natten, han vil bare se lett forbauset på en eventuell større familie som har flyttet inn i lugaren, og gå på do for å pisse. Deretter sovner han, og vil sove søtt til båten er på god vei tilbake mot Norge. (Det er for hans type Damsgaard har ordnet med handlelister ombord i båten, slik at de kan handle kjøtt i sin søteste søvn.) Han vil bare ha vage minner om natten, og er hellig overbevist om at han har hatt en herlig natt med en vidunderlig skjønnhet han traff i baren tidligere på kvelden. Hvis mor avslår svenskens generøse tilbud, vil hun noe senere se en annen mor med bedre vett føyse sin ungeflokk inn i svenskens lugar. (Som sagt, båten er full.)

Karaoke. Jeg klarer ikke å finne ut hvilken av barene som har Karaoke, men siden scenen er strategisk plassert mellom de to dansestedene, er det ingen grunn til å tro at de er trygge noen av stedene. Far er det første offeret som show-lederen plukker ut, og han blir ganske innstendig oppfordret til å prøve - under store ovasjoner fra publikum. La far prøve å synge en sang. Hvilken som helst sang. Hvis han avslår, så skal han få redusert rollespillbonus.

Flørting forøvrig: Det er andre som har den samme ideen, og lett for alle å få "snøret i bånn". Hvis far plukker opp en jente, og blir med ned i hennes lugar, vil han oppdage at hun er Svensk Riksdagsledamot.

Tax-Free shopping. Det vanlige, kommersialistiske forsøket på å øke inntektene uten å heve billettprisene. Hyllemetre med alkohol, tobakk og sjokolade, det meste til akkurat samme pris som du kan finne i land i Danmark. Vaktholdet er rimelig dårlig, det er ingen steder du kan rømme til likevel.

Alternative ruter

Stena Saga kan om nødvendig betraktes som et generelt eksempel på båtene som seiler på Frederikshavn /Hirtshals. Det eneste unntaket er Gøteborg-Frederikshavn, hvor det ikke er lugarer å få. Tenk også på at far neppe vil sponse lugar hvis de skal seile på dagtid.

Så vidt jeg kan se, er det ingen av de aktuelle båtene som har svømmebasseng, men det bør ikke stoppe deg hvis du vil ha med et svømmebasseng. Det er heller ikke noe i veien for å la familien reise med "Holder Kanskje" - den eneste fergen som heiser bilene om bord.

Et visst rederi bruker fremmedlansk (Filippinsk) mannskap. La mannskapet snakke dårlig engelsk. Her kan de to eldste organisere seg en "alkoholfri drink" som ikke er så veldig uskyldig likevel, mot å gi bartenderen en hundrelapp. (Hvis han bare får en femtilapp, vil han la dem tro at de får en sterk drink.)

Skulle de være så dumme å prøve seg på Kristiansand-Hirtshals: La dem svi, her blåser det orkan. Alle blir dårlige.

Tredje akt

En danske blir vanligvis bare sur på en nordmann hvis han tror at nordmannen er svensk (eller tysk, hvis han ikke har åpnet munnen). Med andre ord blir de skjelt ut for å være noen jævla svensker.

Språket

Dansk er ganske forståelig for nordmenn, ("potet i munnen") men de har ett litt underlig tall-system. For å simulere denne bruker vi:
50 snovs
60 halsnovs
70 snavs
80 halsnavs
90 gnavs

Hvis far kjører feil i Danmark, vil familien snart komme til kysten, så fortell dem at de ser havet.

Frederikshavn: **Velkommen til Danmark. Kan jeg få se passet?** Vær snill mot dem, de har ikke fortjent å bli kastet ut av Danmark. Men de har fortjent at noen roter gjennom all bagasjen.

Anti-hvalfangst-demonstrasjon.

Tyve desperate dansker har funnet ut at det eneste saklige de kan gjøre for å stanse norsk hvalfangst er å hindre nordmenn i å komme inn i Danmark, for virkelig å vise disse gale morderne at de ikke er velkommen i Danmark. Disse gale danskene (BZ-ere) har lenket seg fast til brygga, med den helt klare hensikt å forhindre at noen kommer seg i land fra båten. Båten har

selvfølgelig ikke lagt til ved den brygga, men de er likevel en pest og en plage, der de ligger på brygga, og roper slagord etter alle forbipasserende nordmenn.

Dansker har en egen tendens til å sette opp veiskilt på en litt sær måte. Du ser et skilt som peker til venstre, og et som peker til høyre. Men egentlig skal du rett frem. Så det skal ingenting til før de kjører feil. 30% sjanse for å ta feil av veien, men dette blir bedre etter hvert som far forstår poenget med skiltene.

Jeg antar at de er fornuftige nok til å følge E45, en bred og fin Europavei, utstyrt med trafikksikkerhetskampanjer som: 1001-1002-1003; Bruk sikkerhetsbelte; Hold Danmark rent; og så videre.

Sæby. Kort etter Frederikshavn kommer de til Sæby. Sæby er ett ypperlig sted å hvile ut etter en anstrengende båttur. Stedet har en nydelig badestrand, mer trivelig og stemningsfull enn endeløs, og du får ikke alle tingene full av sand, med andre ord skiller den seg litt ut fra de sandstrendene vi er vant til i Danmark. I Sæby finner vi tre campingplasser, to feriekolonier, og det vanlige utvalget av hotell, motell, kro, vandrerhjem og feriehus/apartementskompleks.

Dessuten svinger veien inn i landet, slik at dette er siste sjanse til å komme seg til en badestrand. Spesialtilfelle av handlegate: den fortsetter rett frem der E45 tar av til høyre, inn i landet.

Deretter kjører vi gjennom Syvsten, Dybvad, Hauenskjold og Hjallerup før vi når Aalborg. Alle disse stedene er så like at det er vanskelig å skille dem fra hverandre.

Like før Aalborg kommer vi inn på motorveien. Den er kantet med store voller, og gir et preg av tungindustri og industrihavn. Hvis de tar av fra motorveien vil de finne at Aalborg er en malerisk liten by, med en liten trafikkfelle: Broen til Nørresundby. Men det er ikke vanskelig å snu, når du først har kommet over på den andre siden.

Kort syd for Aalborg deler veien seg, og familien må gjøre et valg: Skal de fortsette å følge E45, eller skal de ta av på riksvei 13? Hvis de har vanskelig for å bestemme seg, så kan du fortelle dem at de har fortsatt langs motorveien, men at skiltene med E45 nå er borte.

Litt senere tar motorveien slutt igjen, og de kommer inn på en bred og fin dansk landevei. Denne veien fører gjennom et nydelig dansk landskap, med avvekslende store skoger og vide åkre, bare avbrutt av enkelte landsbyer, til de kommer til Nørre Snede, et ypperlig sted å gjøre noen innkjøp, før du tar av på de smale og svingete veiene (fremdeles "høy standard") som fører til Legoland. Disse veiene er enda mere øde, og de kommer i enda nærmere kontakt med den danske landsbygda.

Hvis de fortsetter på E45, vil de fortsatt kjøre gjennom et tungt industrialisert landskap, avbrutt av enkelte åkre og mindre skogfelt. Kast noen ekstra ganger mot Random Encounter Table, hvis de velger denne veien. Veien vil holde høy standard, men med mye og tung trafikk, med en motorvei bypass forbi Randers. Fra Århus er det motorvei hele veien til Vejle, hvor de skal ta av mot Legoland.

Her finner de da også skilter mot Billund. Denne ruten fører dem like forbi Ejer Baynehøj, Danmarks høyeste punkt, som de vil kunne se fra motorveien.

Hvis de nekter å forlate riksveien ved Nørre Snede, vil de også havne i Vejle, og møte skilter som peker mot Billund. Veien fra Vejle til Billund er en trivelig Dansk landevei med de vanlige åkre, skoger og landsbyer.

Bilkjøring i Danmark:

Danmark er flatt. Slake høydedrag opp, slake høydedrag ned. Flate åkre. Til å bli bilsyk av mindre. Her i landet får man Jolly Cola. Bare det er god nok grunn til å bli bilsyk. Maleriske, store danske bondegårder, og maleriske små landsbyer med maleriske små hus.

Dansk landsby.

Plutselig kjører man gjennom en liten, trivelig dansk landsby. - Svupp - så er den forbi. Hvis familien stanser i en landsby, så vil de finne: Brugsen, en dansk matvarekjede. Alle danske landsbyer har sin Brugsen. Her finner du en trivelig butikksjef, ikke det enorme utvalget, men han har det du trenger. Og de selger det vi stort sett betrakter som luksusvarer her hjemme. Fine oster i stedet for Norvegia, det lukter alltid av helt fersk frøloff i Brugsen. Videre finner de to bakere, den første har stengt på torsdager, den andre stenger på mandager, og begge har åpent på søndag. Åpningstider: 6-14. En slakter finner de også. For at ikke spilleren skal få følelsen av at alle landsbyene er identiske, kan du la landsbyene få litt ulike utforminger. I noen landsbyer ligger handlegaten langs hovedveien, andre steder tar hovedveien en sving utenom bykjernen, mens handlegata har blitt gågate, eller handlegata krysser riksveien, og så videre. Danske landsbyer er ellers ganske like, med bindingsverkshus, stråtak, idylliske små murhus, og idylliske små typehus i tre.

Landbrukspolitisk aksjon

To hundre danske bønder med hver sin traktor har bestemt seg for å kjøre til Kjøbenhavn, for å demonstrere mot EFs jordbrukspolitikk. Eller skulle de til Brüssel? De kjører ihvertfall foran familien, i 30 km/t. De stopper ikke for å slippe forbi køen bak. Halve vitsen med turen er jo nettopp å lage en lang, deilig kø.

Skogbrann

Familien har altså kommet seg forbi Aalborg, og tror at de skal klare det. Minn dem på at pappa har for vane å kaste sigarett-sneipene ut av vinduet.

Les: **Dere ser en røykstrime i horisonten. Etter hvert kjører dere nærmere, det ser ut som en stor brann. Dere kommer til en veisperring. En politimann kommer bort til bilen.** Politimannen kan fortelle at veien er stengt pga skogbrann. Brannen ble antagelig-vis påsatt ved at noen kastet en sigarettsneip i veikanten.

Les: **Mens dere prøver å snu bilen, ser dere at røyk stiger opp fra skogen bak dere. Politimannen dere snakket med, og noen brannmenn som nettopp sto og slappet av med en kopp kaffe borte ved veisperringen, har plutselig satt i gang med noe febrilsk aktivitet. Nettopp som dere har klart å snu bilen kommer politimannen løpende tilbake.** Han forteller at de må snu bilen igjen, veien er stengt lengre bak nå. Skogbrannen har plutselig blusset opp litt lengre nord, og like ved veien. Alt er klart for en dramatisk flukt gjennom brennende skog, bare metre fra selve skogbrannen. La et brennende tre falle ned over den smale skogsveien bare sekunder etter at familien har passert.

Eller familien kan få gå en tur i skogen. En utmerket kur mot hode-pine. Noen pøbler har revet ned plakatene om ekstrem skogbrann-fare, adgang forbudt, og 2000 kroner i bot til den som våger seg inn i skogen nå.

Etter en liten stund vil familien bli tatt av skogvoktere. De vil bli svært sinte, fnyse hånlig av alle protester (Dere så ikke skiltet? Ikke prøv den!), og bøtelegge familien med to tusen danske kroner hver. De vil bli svært sinte når de ser at plakatene om skogbrannfare er

revet ned, og tro at familien har revet ned skiltene.

Kommentar til slutt

La dem for all del ikke komme frem til Legoland, avslutt om nødvendig et stykke etter Nørre Snede. Skyld på dårlig tid, hvis du ikke får til noe bedre.

Monstermanualen.

Politimann med Volvo.

Dette monsteret vil enten ta far for å kjøre for fort, sette i gang en omfattende teknisk kontroll av bilen, eller beskylde far for å være full. Politimannen vil, i mangel av donuts, slafse på en pølse med brød, rekesalat, stekt løk, sylteagurk, ketchup, sennep og lompe, eller en tilsvarende tilberedt hamburger, den også med salat og dryppende remulade.

Slimsopp

Det mest håpløse monster som løper rundt i skogene våre. Løper? - Ja, slimsoppen sitter ikke stille, som en anstendig sopp bør. Den løper rundt i de dype skoger, med den enorme hastighet av flere meter i timen. Slimsoppen kan dele seg, og slå seg sammen igjen. Den er slimete og ekkel, men den spiser ikke levende planter eller dyr. Det forhindrer ikke at du kan våkne opp med en slimsopp over brystet. Når en slimsopp er moden, vil den uten forvarsel bli til støv. Advarsel: Slimsoppen er et virkelig, levende dyr som romsterer i norske skoger.

Bonde med hagle

Bonde med hagle, sint bikkje og traktor. Hvis familien uforvarende tar seg inn på annen manns eiendom (ikke skog i Norge), vil dette monsteret parkere traktoren tvers over veien, slik at bilen blir sperret inne (Du kan kjøre over åkeren), gå rundt familien slik at han kommer mot dem fra den andre siden, brøle illevarslende, og gjøre sitt beste for å sette en støkk i familien.

Finsk løve

Denne løven har rømt fra et Russisk sirkus, og skal nå etter sigende være sett i Finland ved en rekke anledninger. Eksperter har bare funnet poteavtrykk, oppspist vilt, og løvedritt, og mener på dette grunnlag at det må være noe i ryktene om at det nå lever og trives en mindre løvestamme i de finske skoger. Hvordan den har kommet seg hit, vet jeg ikke.

Attack Of The Killer Moose

Nok et monster som virkelig eksisterer. Denne elgen står på vakt gjemt bak ett tre, og kaster seg ut i veien i det våre venner kommer kjørende. Slå direkte mot skadeomfang-tabellen.

Feriekoloni

Denne feriekolonien har det med å kidnappe barn. De mener det ikke ondt, det er bare det at lederne ikke kjenner barna som går på feriekolonien, og tror at alle barn som går løse i nabolaget tilhører kolonien. Feriekolonien er selvfølgelig et ypperlig skjulested hvis noen av våre barn ønsker å gjemme seg bort en stund.

Anti-hvalfangst-aktivist.

Denne gale tyskeren er fast bestemt på å presse alle norske biler han møter av veien. Han tror at han på den måten kan få slutt på all hvalfangst.

(Jeg forstår ikke hvorfor visse rollespill skal finne opp en hel masse underlige monstre, så mange artige monstre som går løs.)

Far
Navn: Bjørn Sivertsen
Yrke: Journalist i Dagbladet.
Penger: Du har 4000 kroner. Du skal helst også spare litt penger til husleia.
Stats: 20

Du er en ekspert bak rattet - bedre enn Martin Schanke. Det er du i hvert fall overbevist om selv. Og alle de andre idiotene som blokkerer veien har bare å komme seg unna. "Når du insisterer på å stå mitt i veien og valse rundt, kan du ha det så godt." Eller: "Det var den fordømte lyktestolpen sin skyld. Den hoppet rett på oss." Politiet er ikke noe problem, du har enda ikke møtt den politibil du ikke kunne kjøre fra!

Du drømmer ofte om den gangen du var ungkar, og skulle delta i Rally Monte Carlo. Det var enda den gang rallyet hadde start ved KNA-hotellet i Oslo. Men så kom altså denne fordømte horedattera, og påstod at du hadde kjørt'a på tjukken. Du var nødt til å gjøre gode miner til slett spill, og gifte deg med henne. Og det var det siste året Rally Monte Carlo fikk lov til å starte i Oslo.
Vel, det er ikke helt riktig, men det er jo en god historie. Og hvis du forteller guttungen nok historier om den gangen du var rallyfører, kanskje han vil fatte interesse for en skikkelig guttesport, isteden for denne jenteidretten han driver med - fotball var det visst. I hemmelighet drømmer du om å stille opp i Rallyet en gang (For det er bare ett skikkelig Rally!), med din egen sønn som kartleser. Men da må han lære seg å lese kart skikkelig først, om du så må banke det inn i ham egenhendig.

Det er ikke mye som er verre enn å reise på bilferie med familien, men en hver kritikk av din autoritære farsrolle er utålelig. Har du først bestemt at barna vil til Legoland i sommer, så har de å like det. BASTA! (Selv om barn i grunnen er noe unødvendig søl.)

Du røyker. 40 sig. om dagen, og gjerne mer. Og du kaster sneipene ut av bilvinduet. (Noen burde gjøre noe med det ødelagte askebegeret en eller annen gang.) Du blir sur hvis noen nevner at du ikke burde kaste sneipene ut av vinduet.

Når du skal ut på en båttur, så går du inn for å bli "full før Ferder". Jeg tror ikke du slår barna dine i fylla, men det blir litt opp til spilleren å avgjøre. Personlig tror jeg heller han gir hvert barn en hundrelapp, og sier at de skal gå og more seg med pengene. (En dansk hundrelapp, selvfølgelig. De er jo mindre verd enn de norske.)
("Far blir ikke sjøsyk av å reise med båt, men han får hodepine etterpå.")

Du leter alltid etter "gode" tilbud. For eksempel er drikkevarene helt sikkert billigere om bord i båten, enn når dere kommer i land. Det er best å kjøpe med litt i Tax-Free-Shoppen. Bensinen vil du helst kjøpe i Danmark, siden den er billigere der. Det var den i hvert fall sist du var i Danmark. Og så kommer jo vekslingskursen i tillegg, alle vet jo at danske kroner er mindre verd enn norske. Og når du ser at de har "spis så mye du vil"-bufe i båten til en ganske rimelig pris, og redusert pris for barn, sier du vel til familien at de må sørge for å spise seg gode og mette, for det blir ikke mer mat på et par dager?

To opplysninger til slutt:
Stena Saga seiler klokken 19.30. Bilen må være på kaia en time i forveien. Og billetten koster 430 kroner.

Mor

Navn: **Kari Strand Sivertsen**
Yrke: Hjemmeværende husmor.
Penger: Du har 1000 kroner, og de har du tenkt å bruke til å kjøpe klær til deg selv i Danmark.
Stats: 17

Du er Den Perfekte Mor!Du har oppdratt tre perfekte barn. Og et hvert forsøk fra barnas side på å opponere mot dette faktum slår du hardt ned på. De burde i grunnen være mye mer takknemlige mot deg, både de og denslabbedasken av en mann du har endt opp med. De burde takke deg for at du ofret alt for dem. Du hadde en karriere den gangen, du var privatsekretær, og fikk ofte reise utenlands på forretningsreiser. Du tjente dessuten mer penger den gangen, enn det mannen din gjør nå. Du hadde egen leilighet ved Santhanshaugen, og en aldeles nydelig liten sportsbil- en MG. Og alt dette forlot du for å være hjemme, og ta deg avbarna mens de var små. Du sto opp fem ganger hver natt for å gi dem melk, oglot dem aldri være alene. Du som ikke en gang liker barn. Har noen sett maken til uselvisk oppofrelse? Og se hvordan du ser ut nå! Du ligner på en vaskekone! Er dette takken? Og barna trenger deg jo fremdeles. Å la de to eldste dra på badestranden uten deg er utenkelig. Det eneste som er trist, er at du ikke kan passe på alle tre hele tiden. Nå skal dere reise utenlands, og det er umulig å si hva som kan tilstøte barna.

Du må forøvrig passe ekstra godt på minstebarnet. Hvis husbonden slår henne, kommer hun helt sikkert til å bli autist, eller noe sånt.
Du kan formelig se englevingene...
Hemmelig våpen: Alt kan ordnes med en hårnål.
Du vet godt at båten går i elleve-tiden i kveld, så dere har god tid.

Storesøster

Navn: **Sissel Sivertsen** (12 år)
Penger: Du har 100 kroner til lommepenger.
Stats: 12

Du har forstått hva som kreves av deg. Du går hardnakket og kompromissløst inn for å bli usynlig. Du spiser nesten aldri, men når du først spiser, setter du til livs enorme mengder, lister deg ut på toalettet, og kaster alt opp igjen.
Sitat: " " Med andre ord, du er ganske taus. Skal du først si noe, snakker du med en lav, rusten stemme. Alle andre må holde kjeft hvis de skal høre hva du sier. Hvis du er sint, eller noen er sint på deg, skriver du korte (2-3 ord), kryptiske beskjeder på lapper, og gir til den du vil henvende deg til.
Du ville helst blitt hjemme. Det er en kjekk gutt i naborekka, som du godt kunne tenke deg å tilbringe hele sommerferien sammen med. Ikke det at du vil kysse, og sånt. Noe så ekkelt! Kanskje du skulle rømme sammen med ham, isteden for å bli med familien til Legoland?

Lillebror

Navn: **Kent Sivertsen** (11 år)
Penger: Du har 100 kroner til lommepenger.
Stats: 11

Du hater å bli kalt lillebror, men alle kaller deg det, også lillesøster...
Du har glupsk appetitt, som alle på den alderen. Det er typisk deg å spise et direkte enormt måltid mat, for å bli sulten igjen et par timer senere.
Du har en av disse moderne, elektrisk drevne vannpistolene, og den bruker du gjerne på alle som kaller deg lillebror.
Du vil svært gjerne dra til Euro-Disney, og hvis du skulle få lov til å lese kartet vil du prøve å dirigere familien dit.
Far din vil ikke at du skal dra på Norway Cup (han liker ikke at du spiller fotball.), og hvis du får en mulighet til det, vil du gjerne presse ham til å la deg dra.

Lillesøster

Navn: **Silje Strand Sivertsen** (5 år)
Penger: Du har 50 kroner til lommepenger.
Stats: 5

Du blir veldig lett bilsyk. V E L D I G L E T T - eh - unnskyld, pappa...
Du hater da også å kjøre bil.
For å unngå at du blir bilsyk sitter du ofte på kne bak pappa. Det er en strategisk posisjon. Hvis du blir bilsyk i pappas nakke, må han stoppe. Og da blir dere stående veldig lenge. Riktignok blir pappa sint, men det gjør ikke så veldig mye. Du vil også gjerne spise mye når dere skal ut og kjøre, det er merkelig, men du får sånt sug i magen.
Ingen vil høre på deg når du forteller om hvor fryktelig det er å kjøre bil. Derfor prøver du å gjøre bilturen så sur som mulig for alle som er med. For eksempel: Hvis noen har en eller annen form for lesestoff (og særlig Donald), kan du prøve å tilrane deg trof-eet, for i et ubevoktet øyeblikk å lempe det ut vinduet, som hevn.
Du blir lykkelig hvis du får dra på badestranden.

Nabogutten.

Navn: **Kim André Fredriksen** (5 år)
Penger: Du har 500 kroner til lommepenger.
Stats: 5

Du skulle egentlig vært hos pappa denne helgen, men han kom ikke. Og mammaen din må jobbe hele helgen. Derfor skal Sissel (storesøster) passe deg i helgen. Det synes du er fint, for du er bestevenner med Silje, lillesøsteren til Sissel. Sissel og Silje har også en lillebror, men han er slem. (Lillebror er mye større enn Silje, men siden alle kaller ham lillebror, så må jo du også kalle ham det.) Du vil veldig gjerne være med til Legoland.

Du er veldig stille, rene englebarnet. Så lenge ingen snur ryggen til. Til bursdagen din i forrige uke fikk du en helt ny sveitsisk armekniv av pappa, en av de med veldig mange blader. Den vil du gjerne prøve ut grundig. Du har jo ikke en gang fått prøve korketrekkeren! Hva er vitsen med en kniv du ikke får lov til å bruke?

Verden er urettferdig, og det er du som må rette opp all urettferdighet. Det er en hard jobb skjebnen har lagt på dine skuldre, men du skal klare å aksle den. Det tror du ihvertfall.

The Dream Master

In a city, on our own planet, a young man about 20 years old had just finished a strange device. His experiment was soon to be completed. Outside, the rain poured down with rapid flashes of lightning followed soon by roaring thunder. Suddenly one of the lightning bolts stroke his house. The device that was connected to the house power system did not take the overload to power very well. The machine exploded, engulfing the man in a bright white light. When the bright light finally diminished, the room was empty except for the now damaged machine and furniture.

Chapter 1

Shadowdale, the home of one of Faeruns most powerful wizard known as Elminister, is a peaceful place. The weather in the summer is almost every single day sunny with no clouds. This was not the case today, however. In just a few minutes the clear blue sky, had been covered deep black clouds. It began to rain as well as a heavy wind that seem to blow from everywhere and nowhere. Magic, the citizens thought and they were probably right. Suddenly a flash of lightning strikes the ground just a few hundred yards into the forest. The impact made the ground shake, and make the people hurl together in fear. The strangest thing many think, was that the storm cleared just a few minutes later. Once more the sun shined down on the citizens of Shadowdale.

To the south in Cormyr, the Queen Alusair Nacacia, the daughter of the now diseased Azoun IV, was talking to her dukes and duchess of Cormyr. The other parts in the civil wars in Sembia and Cormyr were just destroyed. When Azoun IV died, there was a struggle of who were to be the new king in Cormyr. Legally it was Tanalasta, the oldest daughter, who should be the ruler, but she had been expelled from Cormyr by Azoun IV. Anyway, she did not want the throne. The duke of Marsember, Ildool, and Nacacia were hence the two candidates. The war in Cormyr quickly spread to Sembia. Now, after a five years bloody war, Nacacia was in control of both Cormyr and Sembia.

She was just congratulating her warlords when the heaven darkened. Suddenly a huge lightning bolt appeared straight out of the sky going downwards and northwards. The bolt disappeared in the horizon long before it hit the ground. Nacacia looked after the bolt for a while, but then she

put it out of her head and returned to the celebration.

Even further south, in the city of Teziir, two men were resting in a tavern when fragments of the wind hit Teziir hard for some minutes. The elder of them, a man in a blue robe with the symbol of Mystra, rose and told the other to follow him. Then the man rushed out.

In the great city of Waterdeep, it was still early in the night. In one of the city's many towers, a man woke up, and he was certain that something was wrong. He felt he had to go to Shadowdale. Khelben "Blackstaff" Arunsun, one of the assumed lords of Waterdeep, immediately ran into his laboratory. There he grabbed his spellbook cursing himself for not having memorized his spells yesterday. The first page he opened was a spell for teleportation.

In the Plains several deities also looked with great interests on this storm. In the deep Hades, Cyric the god of strife smiled when he saw what the lightning had brought with it. He thought for a minute, and then called one of his most powerful minions to him.

In an other plane known as Nirvana the goddess Mystra, studied the storm as well. Her reaction was just the opposite of Cyric's. It was with great sorrow she watched what had occurred in Shadowdale. She too thought for a minute and then called one of her minion too.

In a boat in Moonsea, Alias and her friend Dragonbait, were travelling south towards Hillsfar. Just as the city appeared at the horizon, the storm struck Shadowdale. The ocean was stirred up into high waves. One of the waves hit the boat hard on the middle, and all Alias heard before passing out, was the dreadful grinding sound of a boat being torn apart.

Knife McNiel, a infamous warrior from Zhentil Keep, was riding south from Yulash towards Shadowdale. He had long ago forsaken his family in Zhentil Keep, and he had worked for years on caravans from Hillsfar to Suzail. Now however, he had some plans of a vacation. Fate wanted it otherwise.

In Tilverton, on the northern border of Cormyr, Anita Novak was sleeping. When the wind and lightning hit Shadowdale, Anita abruptly waked up. She knew something terrible had happened. Something or someone had entered the realms, and she was certain it did not come alone. She began to pack her gear, and she was just about to leave her room, when she discovered that it was in the middle of the day. She cursed herself for oversleeping and increased her phase.

Chapter 2

In Shadowdale, a man dressed in green clothes approached the place where the lightning bolt stroke the ground. He had long white beard and looked very old, but still it showed that he was a man of great power. When

he came to the spot he sat down and waited, looking at the young man who was laying in the middle of a 5 foot black circle. Finally he woke up mumbling to himself. After a while he stood up looking around himself, but still he had not turned to discover the old man.

"I take it that 'yer spell didn't work," the old man finally said. Apon hearing the old mans voice the young man spinned around. When he saw the old man, all he can do at first was to stare at him with his mouth wide open. He knew this old man, he told himself. It was the Elminister!

"But...but you are the Elminister!" He said.

"Aye, 'ye guessed right, lad," Elminister answered, "but who are 'ye?"

"What am I doing here in Shadowdale?" The young man asked back, obviously ignoring Elminister's questions, "Or for that matter what am I doing here at all!" He concluded.

"I'll take it 'ye are not from this dimension?" Elminister inquired while he was lighting his pipe.

"Boy are you smart," the young man thought, but aloud he only answered "Yes".

"Well 'ye are a little beaten up, but 'ye will be well again. I want 'ye to tell me all about 'yerself and 'yer planet, but first, what is thine name?" Elminister said, drawing his pipe everytime he stopped speaking to take a breath of air.

"You can call me," the young man thought for a while, and then a name appeared in his mind. "I don't remember my real name, but you can call me Galafried. Galafried Majare."

"Well Galafried, now 'ye can tell me all ye know." Elminister said staring to walk down towards his home.

"I thought Shadowdale was known for its hospitality? Right now I'm soaking wet, and it feels as if I have not been eating for days. No, Elminister, you just have to wait for a while." Galafried said taunting the poor old man.

"If 'ye hurry, 'ye can get 'yer supper earlier and start to tell me earlier." Elminister snapped back.

"My, are we impatient Elminister?" Galafried returned. Elminister only grunted and walked on.

When they reached Elminister's house, a short man with black beard opens the door. "Hello, Lhaeo," Galafried said and walked in after Elminister. "How? How did you know my name?" Lhaeo asked surprised.

"I don't know. Somehow I recognise you both, even if I have not seen you before." Galafried said, "Or at least I think so."

"'Ye better tell me everything 'ye know about this dimension 'ye came from," Elminister said smiling, very impatiently.

Elminister took Galafried into a living room, and asked him to sit down. Not soon after Galafried had sat down, Lhaeo came in with more food than he

probably had eaten in a week where he really came from. Elminister though, excused himself, and went out to tell to Mourngrym about their new arrival. Lhaeo excused himself as well, so poor Galafried was stucked with all that food. It looked very delicious though, with several roasted boars, chicken, and beef.

Galafried ate all he could manage, and even then most of the food stood untouched. After eating, he stood up and moved over to a comfortable armchair. He sat down and almost fell a sleep immediately. Unfortually he began to dream.....

At the same time in Suzail, Queen Nacacia got hold of Vangerdahast and asked him to follow to a nearby room.

Finally alone, she confronted him with the special storm some hours ago.

"Do you know what that storm can be, Vangy?" She asked.

"Do not all me that!" Vangerdahast thought, but aloud he said," I'm not sure, milady. I think perhaps that the centre of the storm was in Shadowdale."

"Please, Vangerdahast. Could you go there and investigate?", Nacacia asked, her voice almost failing. It was that long since the Godswar, and she was certain that Elminister was not behind this storm. "Oh no," she told herself, "this must be some power from one of the planes."

"Of course, milady. I'll just memorize, and then I'm off," the Royal Wizard answered, then he excused himself and left.

Nacacia knew that he too grieved very much over her father's death, but he would not show it. Nacacia was told by her servants, that the wizard was with her father too the end.

In a small cottage near Hillsfar, Alias finally woke up. The fisherman, who had brought her in, sat by her.

"Where is Dragonbait?" She asked the man. The man looked curious at her, so she rapidly added, "The lizard-like man. Was he with me?"

"No," the man said shaking his head. "I found only you."

Alias got up and grabbed her gear. "I have to go." She said. She began to dress and overheard the fisherman's complains about her moving around. When she had finished dressing, she walked out without a word. Outside, she headed towards Shadowdale.

When the sun finally showed her fist sign of the morning and a new day in Waterdeep, the night was still young in Shadowdale. Khelben Arunsun had just finished memorizing his spells. Even if he was dog-tired, there was not time to rest. He closed his eyes and tried to make a picture of Shadowdale in his mind. Finally satisfied, he uttered a single word, and was no longer in-Waterdeep. He had arrived in Shadowdale.

He went hastily over to Eminister's home and knocked at the door. "Who

are ´ye that wakes me in the middle of the night?" A voice asked from a window upstairs. "Open the door, you old grunt!" Khelben shouted back. Loud grumble was the answer Khelben got. Just a few seconds later Elminister´s open the door.

"What are ´ye doing here. ´Yer apprenticeships are over" ´ye know," he said.

"Yes I know, Elminister, but I hear yo'r got a new student. From an other dimension too, I suspect," Khelben replied.

"Aye. ´Ye are right. ´Ye are too bright, lad." Elminister said and lighted his pipe.

"Well?" Khelben asked.

"Well, what?" Elminister answered, apparently not understanding.

"Were is this alien boy?" Khelben corrected.

"He´s a sleep." Elminister said and went into the living room. Khelben followed him, and after a few minutes they were chatting away about their last years´ experiences.

The next morning, Galafried woke up quite early. Lhaeo had found a beautiful blue cloak for him to wear, so he took it on and went down.

"Morning, lad," Elminister said as Galafried entered the living room. "There is someone here to see ´ye."

Khelben stood up and said, "Hello."

"Hello," Galafried greeted, "I´m Galafried, and you´re Khelben ´Blackstaff´ Arunsun, right?"

"Yes!" Khelben answered amazed.

"Great! Now, how did I know that?" Galafried mumbled to himself, but still loud enough for Elminister to hear.

"Galafried seems to have quite a lot of knowledge about all of us." Elminister said to Khelben.

"Yeah, but I do not know how." Galafried added, "I don´t remember anything from my world, or why I´ve have came here."

"I am sure there is something important I´ve forgotten." Galafried continued.

"´Yer memory will come back to ´ye." Elminister comforted.

Khelben was just about to say something when Lhaeo entered carrying some sheets of paper. "Excuse me for disturbing," he said, "but I found these near the site where Galafried was found."

"Let me have a look at that," Galafried said. After he had studied them for a while, he looked up.

"Well, lad?" Elminister asked.

"It seem that they contain keywords about my homeworld, to make me remember," Galafried explained, "so obviously I had taken this blackout into account. I still only remember some of..." Galafried stopped

mid-sentence turning pale.

"Oh, Galafried, what is that?" Khelben replied.

"I...ER..did not come alone. I floated in the ether for several days. Something found me. I can't remember what is was, or what it look like. It is evil. Very evil." Galafried explained, "It followed me to this world and entered with me. When I began falling to the ground, it fell to the Northeast of me. So you see, I am responsible for bringing an evil creature to your world, and is my duty to get rid of it."

"'YE CAN'T! Ye don't know anything about magic and clerical magic, and even less about fighting with arms." Elminister replied.

"Well then learn me!" Galafried shot back. When he saw that Elminister was about to say no, he said, "You DO want to know all about my world don't you?"

"Aye, but..." Elminister began.

"Well then you must give me something in return." Galafried shot him off, "I want you to train me in spell casting. Also, I want some of your gear. I know you have several magical Bracers of Defence which gives you even a better protection that a plate mail. I want one of those. Further, I want a ring which increases the number of spells I can throw without memorizing."

"A ring of Wizardy? Are 'ye out of 'yer mind!" Elminister said, raising his voice quite aloud.

"Yes," Galafried answered, "and I want a ring of invisibility as well. And some wands. And some Boots of the North. And some....."

"Wow! Hold it, Galafried." Khelben said, "Please, leave some for us as well."

"Yes, well. All right then. But, I want knowledge. That is what is most important." Galafried replied.

"'Ye makes a hard bargain, but very well then, 'ye'll have 'yer demands." Elminister answered.

When the 'deal' was finished, and the breakfast eaten, Galafried began to tell about his homeland. He told them about the democracies and about the technical gear of our time. He told them, how they could fight almost every disease, but also about the terrible weapons that our society has developed. After Galafried had given a general description about his home world, Khelben and Elminister began digging into whatever the thought was of interest. There were many things Galafried did not know or remember of course, but quite enough for several days of talk. The papers Lhaeo had found were a good help though. Simultaneously, Khelben and Elminister learned Galafried some novice magic. Galafried's health recovered in these days, and it was soon time for him to meet Mourngrym, the lord of Shadowdale.

One night, seven days after his arrival, Galafried suddenly woke up. It

was still dark outside, so Galafried was just about going back to sleep, when he realized that he was not alone in his bedroom. With the last days´ nightmares in mind, he silently grabbed a dagger he had hidden under his pillow. He was laying with his back towards the room, but in the corner of his eye, he could see a humanoid creature approaching his bed. It pussled him how the person could move so silently. He thought is probably was an assassin, and he was for a moment overcomed by fear. When the creature bends himself over Galafrieds bed, Galafried shock of his fear and went into action. He rolled around swiping with his dagger toward the creature´s troat simultaneously sitting up. The creature easily stepped back one step to avoid being hit. Galafried jumped up and threw himself at the creature. The creature, who did not predict the action fell backwards with Galafried at top of it. Galafried put his dagger to its troat and shouted "Kivaijk!" The powerword to a magical lantern.

As soon as the words as parted Galafrieds mouth, the room was suddenly embedded in bright yellow light. Finally Galafried could see who this person was. I can as a shock to him when he says it was a beautiful woman, and someone he knew as well.

"Alias!" He stuttered lowering his guard. As soon as he had done that, he realised his mistake. Her legs were free and between his. Galafried maintained his guard just a second later, but a second was all she needed. She raised her leg quickly and hard between his legs. Galafried felled to the side and twisted in pain.

"Good morning," she said smiling and stood up.

"Hello, Alias, " Galafried answered still of course, in great pain. After Galafried had laid there for a while, the pain finally began to disappear. "Why do you sneak up on people like that, Miss Alias?" Galafried asked.

"Why are you so jumpy?" She replied, "Come, there are some I like you to meet." She was out the door before Galafried had the chance to reply, so he quickly went after her.

Down in the living room Elminister, Alias and several others were waiting when Galafried entered.

"Oh, there´ye are, lad." Elminister said. "´Ye have already meet Miss Alias I hear.."

"Yeah, especially her knee," Galafried mumbled."

"What did ´ye say, lad?" Elminister asked.

"Oh nothing," Galafried answered, "she just showed me the main positive factor about being a female sometimes."

Elminister laughed a little to himself, and said, "This is Lord Mourngrym, the lord of Shadowdale." Elminister pointed towards a man in his forties and a little younger lady.

"Yes, I know, " Galafried said, "and this must be your daughter, Lord Mourngrym." Galafried continued as he took the lady´s hand and kissed it.

The lady flossed and said "Oh no, young man. You are only flattering. I'm Mourngrym wife of course."

"Really?" Galafried said, playing amazed, "You keep yourself quite good then. Can I have this fantastic recipe, please?"

Mrs. Mourngrym only flossed more, and everyone laughed.

"Well, milord, " Galafried continued, "it is a honour to meet you

Suddenly a lizard-like man entered the room. He was obvious severely injured. The smell of lemon and wood smoke filled the room as he entered.

"Dragonbait!" Alias shouted and ran forward and hugged him hard. Dragonbait smiled in return.

"Dragonbait, this is Galafried," she said to him pointing towards the young man. "The rest you already know."

Dragonbait nodded and pointed towards all his wounds as the room filled with the smell of honeysuckle.

"Oh, don't 'ye worry, Dragonbait." Elminister hastily said, "I'll contact a cleric." Dragonbait nodded again, and the smell disappeared.

Soon after an aide came and took Dragonbait with him to the temple nearby. Galafried, Elminister and the others talked all day, and long into the night as well. When Galafried went to sleep at night, he dreamt about his new friends and about starting the magic studies the next day. He dreamt about this for a while, but then the nightmares began....

Chapter 3

The pride galleon Sea Lion, had barely docked when the Mystra cleric and his companion jumped out and headed towards the nearest stable.

"I handle this Therin," the cleric said, "one CAN pay, you know."

"But that is so boring, Thomas." Therin complained.

At the stables, the two bought two horses and some provisions and started their tour north to Shadowdale. In the days after the storm, Mystra had contacted Thomas through a dream, ordering him to travel to Shadowdale. There he was to contact a young man and help him out. Therin, always in search of an adventure came along.

In Tilverton Knife McNiel and Anita Novak had meet. They were old friends and lovers. Right now they were discussing the storm some days ago, and they wondered what to do. Anita was still certain that two creatures had entered the world, but Knife thought this only to be rubbish. Unfortunately for Knife, Anita talked him into coming with him to Shadowdale.

Ten days later both Knife and Anita and Thomas and Therin had come to Shadowdale. They all helped Galafried in his learning, and they grew good friends in the weeks to come. Galafried liked them a lot, and perhaps Alias

a little bit more than the others.

In the three months to follow, Galafried learned much about magic and spellcasting. He learned quickly. Too quickly. Other wizards use several years just learning to cast the simplest cantrips, but Galafried could already cast spells as strong as the most powerful spells. The books of magic seemed so logical to him, that he learned the basis of dozens of spells during these nine weeks. Of course, if he was actually going to cast a spell, he had to memorize the spell, but he understood how to memorize them. That is the hard part of spellcasting.

During the same time, Alias and the now recovered Dragonbait learned Galafried sword-fighting. Galafried had two magical rapiers which he had got from Elminister as a part of the deal. He quickly learned how to use them as well, and he used them well. Of course, he was quite out of shape, but this improved day for day. Still though, Alias taunted him about his swordmanship.

Galafried told Elminister and Khelben much about his homeworld during this time as well. The nightmares continued, until one night when the dream was totally different. Each night before, he had been chased by a dark shadow, but this night a man was in the dream as well. The man was dressed in blue clothes and he had painted a skull in his head. His hair was bright red, and he smiled with a wicked smile. Suddenly he called out for the monster, and the monster obeyed. It hissed at Galafried and quickly went over to the mans side. The man laughed aloud, and then he and the monster was gone. Galafried then woke up.

After catching his breath, he stood up and went into the hall. From there, he went over to Elminister´s door and knocked.
Elminister opened the door after a while.

"Yes, Galafried? Why do ´ye wake me up?" Elminister asked rubbing the sleep out of his eyes.

"Someone had found the demon," Galafried said eagerly, "and I think it was the Zhentil Keep leader Fzoul Chembryl."

"Did ´ye recognise him?" Elminister asked to be sure.

"Yes, I´m positive. It was Fzoul." Galafried answered.

"Well, lad. Then it is time for ´ye to leave." Elminister said. "I don´t think ´ye should go to Zhentil Keep. Fzoul is too smart to bring the monster there. No, ´ye have to bring together some of thine friends and start to search for ´yer way home. I think that the gate ´ye must use is also the way to find this demon."

"Right," Galafried said and nodded. "I´ll wake the others." Galafried ran to the tavern where his new friends were staying and told them the latest news. Thomas, Therin, Anita, Knife, Alias and Dragonbait all agreed to go.

When Galafried was walking back to pack his gear, he was approached by a woman with silvercolored hair.

creatures with faces a bit like pigs, shoot arrows towards the party.
"Orcs!" Alias shouted and threw herself of her horse, hence avoiding the arrows. She drew her sword and charged the orcs

Galafried was not so agile though, one of the arrows hit him the shoulder and knocked him out the saddle.

"That hurt!" He shouted and began to rise. Two orcs jumped at him, so Galafried drew his swords to fend them off. Behind him, Anita began to cast a spell, just as he killed another orc. Knife had no trouble fending of his opponents, but Thomas and Therin were in trouble. Anita threw some dust at the orcs near them and the orcs fell down to the ground. They fell asleep. With this turn of tide, the others easily fended of the remaining orcs.

After the combat, Thomas healed Galafried for his wound, and then they dried their weapon for blood. Galafried complained quite a bit about being hurt, but he quickly decided to shut up when Storm treathened to shoot an arrow in his other arm as well.

Late at the night, two days later, Galafried and the others finally reached Tilverton. They had just delivered their horses to the stables and were heading towards the Windlord Inn when they passed a poorer inn. Out of the inn came beautiful music.

"It is Olive," Alias smiled and was about to run in when Galafried stopped her.

"No, let's play her a joke," Galafried said, and whispered to her what they should do. Alias giggled and agreed. The others waited outside, while Galafried and Alias sneaked in. They pushed themselves to the front-line of the audience.

"´YE LITTLE THIEF OF A HALFLING," Galafried shouted. Olive jumped up shouting and dropping her lute. She was about to protest and defend herself, when Alias stepped out and hugged her.

"Hello, Olive, " Alias said, "how are you?"

"Fine," Olive answered, "but are you trying to give me a hearth attack or something? And WHO is the person with you?"

"I'm Galafried. How do you do." Galafried answered and shook Olives hand.

"Sorry, that is all for to day, " Olive said to the public. Then she grabbed Alias in one hand and Galafried in the other and walked out."

Some minutes later, the group was finally at the Windlord Inn. After eating their supper, they sat and talked for a while. Galafried told about their mission and finished,

"Oh by the way Olive, can I have my gold pouch back please?" He asked Olive.

"Yeah sure, " she said and smiled, "how did you notice that?"

"Logic. " Galafried said. Olive looked confused, so he added, "I know I had the pouch when we entered the inn, because I paid my room then. I'm certain that I haven't misplaced it, so which only leaves one option. It

"Hello, Galafried," she said.
"Hello, Storm Silverhand," Galafried answered.
"You are going? Then I should go with you, " she told him with a tone which left no doubt that she would take no for an answer.
"Very well then, we could need a bard," Galafried answered.
They all quickly packed their gear, but still, the sun was high over the horizon before the left south towards Arabel.

To the North, in Zhentil Keep, Fzoul was sitting on a throne when a red shimmering door appeared in the middle of the room. A giant gargoylish-like creature with skin of red scales entered the room. Its skin glowed with fire, and even though it looked big and lumpy, Fzoul knew perfectly well what the creature was. It was a Pit Fiend, a foul creature from the Plane of Nine Hells. "It must have been summoned here by Lord Cyric," he thought.
"FZOUL CHEMBRYL!" The creature shouted, surprising Fzoul completely. These creatures could not communicate with each other, and far less speak.
"A foul and powerful creature has entered your realms," it continued. "I know you have found it."
"Yes, milord." Fzoul interrupted, "but it is still in comatose.."
"SILENCE!" The creature shouted. "I know all there is to know, human. To bring it to life, you must slay the boy who brought it here. Bring his body here, and then I will be back. And finally, DO NOT DARE TO FAIL ME FZOUL CHEMBRYL!"
With these words the Pit Fiend turned and went back into the red gate. Fzoul sat silent for a while watching the red gate slowly fading out. Then he stood up and called for Lord Chess to come to him.
A few minutes later, Lord Manshoon and Sememmon entered the hall. "What happened here?" Manshoon asked Fzoul.
"A Pit Fiend," Fzoul answered," came with a message from Lord Cyric to find the boy who brought the monster till us. We are supposed to kill him and bring the body here. It seems that is the only way to wake it up."
Fzoul paused for a while, and then he continued, "I've send for Lord Chess. He and you Sememmon would be in charge of finding and killing him."
Sememmon started to protest, but quitted when he saw Manshoon's stare at him. "Y-y-yes milord," he said. "I'll start at once."
The rest of the day Sememmon and Chess used to hire a band of assassins, two wizards and six clerics of Cyric. When they had finished, they were all teleported by Manshoon to just north of Arabel. From there, Chess and Sememmon travelled into Arabel to wait for Galafried and his group.

Galafried and the others had travelled through the woods south of Shadowdale, when Galafried heard a sound from the edge of the forest. He turned his head towards the sound, just in time to see several humanoid

must have been ´stolen´. Only you around here are so good with a slight of hands. I just barely detected it."

Olive nodded and blushed a little, but she gave the pouch back. "Can´t blame me for trying," she said smiling.

They talked into the early hours, and then went to bed.

Further south, just south of Tilverton, Chess, Sememmon and some of his minion were waiting for Galafrieds group to arrive. Chess´ plan, was to ambush the group at a narrow mountainpass which they knew Galafried´s group had to pass. And Galafried´s group was riding straight into it.......

KIM STRANDEBØ

Slutt på del 2.



Kunnskapens kilde

Et orginalt RuneQuest™ Eventyr

laget av Salve Nilsen

i 1992-1993

For ARES' medlemsblad Phobos' utgivelse nr 100.

Kunnskapens Kilde

Dette scenarioet er spesielt laget for RuneQuest, men kan med litt modifisering, brukes i hvilket som helst annet rollespill. Målet med eventyret er å sende en gruppe karakterer fra et univers til et annet for å få drikke av "Kunnskapens kilde". Om du ikke ønsker å skifte univers, trenger du ikke å bla videre. Det er ikke mange ting en trenger å forandre på for å kjøre dette scenarioet. Allikevel kommer du til å gi spillerne en skikkelig heisatur som de sent vil glemme. Dette eventyret er perfekt som lærepenge for Hack & Slash fikserte spillere, men karakterene bør helst ha passert 65%-grensa i de viktigste skills og formler for å kunne ha en mulighet til å klare seg. Dette eventyret er også skreddersydd for taktikere og magikere med mye MP.

Disse tingene må være i orden for at dette eventyret skal kunne gjennomføres. Legg merke til de punktene som er uthevet (1,3,4 ,7,10,11,12) : Disse må være i orden før scenarioet kan starte! Her er lista:

1. En god tid før dette eventyret blir satt i gang, skal PC'ene ha blitt tildelt et svært gammelt kart som de ikke skal kunne tyde. Dette kartet vil bli gjennomgått senere et sted i dette eventyret.

2. De skal nettopp ha ankommet en liten havneby på en øy.

3. En av PC'ene må ha en formel som gir ham og de andre karakterene muligheten til å puste under vann ("Skin of life", "Breathe Air/Water" e.l.).

4. Ingen av karakterene skal ha noen gjenstander, evner eller formler (unntatt de i pkt. 4.) som gir fordeler for PC'en(e) under vann. Gjenstander som tillater pusting under vann inngår spesielt i denne regelen.

5. PC'ene kan gjerne ha offensive formler som kan brukes under vann, men pass på at det er karakteren med "luftformelen" som har dem, slik at PC'ene er nødt til å velge mellom luft og fordeler i kamp.

6. Formler som øker FP er kjekke å ha, men pass også på her at det er "luftmagikeren" som har den formlen.

7. Du må ha gjennomgått reglene for kamp og bevegelse i og på vannet.

8. Det fins et par vesener i "Gloranthan Bestiary" som er viktige for dette eventyret, bl.a. "Mermen" ("Havfruer"!) og diverse Alver. Det er en fordel om du har heftet. Om du ikke har tilgang til den, så stikk ut og kjøp det eller forbered deg på litt ekstra-arbeide.

9. Gruppa bør bestå av to karakterer som er rimelig flinke med magi, to som er flinke til å slåss, og en som er "altmuligmann". Det kan være en fordel om en eller flere av karakterene har healingformler, siden dette eventyret ikke akkurat er ufarlig. Selv om dette kanskje er den beste kombinasjonen, er det selvfølgelig opp til GM hvordan gruppa ser ut til slutt.

10. En person i gruppa må kunne snakke et språk som ingen andre kan. Eksempler er Alvisk, Dvergisk, Orkisk, Zaring, Broo, Darktongue eller et annet språk. Merk: ingen andre i gruppa må kunne hverken snakke, lese eller skrive det språket!

11. En av PC'ene må kunne lese/skrive et språk som ingen andre kan. Eksempler på språk finner du i pkt. 10.

12. En av karakterene må ha en "craft" el. "skill" som heter Mapmaking (eller tilsvarende).

Om du har klart å få til alle de uthevede punktene, ligger du godt an til å gjennomføre dette eventyret. De andre punktene er ikke så viktige, men er der for å sette litt farge på eventyret, gjøre livet litt lettere.

Dette eventyret er laget så at også du (GM) kan få utfolde din egen spillestil, og kanskje bruke noen av dine egne idéer.

Vel, da er vi klare for å sette i gang....

Akt 1.

Scene 1. Spillerne er ferdige med det siste eventyret sitt, og har dratt ut til sjøss for å

finne lykken et annet sted. En av PC'ene er i besittelse av et kart som de ikke ennå har fått tydet. Se fig.1 for kartet.

Ved den neste anløpshavna blir PC'ene tvunget til å forlate skipet (på grunn av reparasjoner, fjerning av rotter e.l.), og i denne havnebyen finner de en språkspesialist. Spillerne bør ved det punktet skjønne at dette kanskje er den eneste sjansen de har til å få oversatt kartet, og hvis ikke, hint med f.eks. "Tilbud på kart-oversettelser idag! - KUN 99 pennies !!" e.l. råttent trick.

Utefor døra er det et skilt hvor det står:

Maratorio di Zaragasso
Aut. oversetting av skrifter.
M.O.F.F.
(Medlem av Oversetternes Felles-Forbund)

Scene 2. Maratorio tilbyr spillerne å oversette kartet for 230p. Dette er dyrt, "men han må jo ha noe å leve av, han også". Spillerne kan klare å prute ned til 194p.

Hvis spillerne har vært utsatt for et tilbud, vil Maratorio beklage seg dypt og inderlig, og legge til at det tilbudet gjaldt i forrige uke.

"Kartet vil være oversatt om tre dager" sier han til slutt.

Spillerne skal nå levere inn det gamle (fig.1) kartet sitt!

Etter tre dager med trening, hvile, lesing eller annet slikt mer eller mindre nyttig tidsfordriv, kan karakterene dra til oversetteren for å hente kartet.

Inne hos oversetteren blir spillerne fortalt at han ikke en gang har begynt med kartet! M.d.Z. unnskylder seg dypt og inderlig, og lover høytidlig at han skal være ferdig imorgen.

Scene 3. På den fjerde dagen kan PC'ene endelig hente kartet.

Når spillerne spør etter det, vil M.d.Z. begynne å lete etter det oversatte kartet, men som alle andre genier, er han også en smule uryddig.

Ut av dette kaoset han skaper rundt seg mens han leter, faller det et pergament ned fra disken og lander rett foran føttene til en av karakterene.

En av PC'ene vil nå få en sjanse til å plukke opp, og ta en titt på pergamentet. Hvis ikke han gjør det frivillig, vil M.d.Z., fra sin plass bak disken, be han/henne om å plukke den opp for ham.

Karakteren som plukker opp pergamentet kan få en Scan+30% eller POWx5% (velg den høyeste verdien) -sjanse til å finne ut av pergamentets hemmelighet!

Men hvis Spilleren spør direkte om hva som er på pergamentet, kan du jo bare fortelle ham det allikevel...

Pergamentet. Dette pergamentet er i virkeligheten den ene halvdelen av et kart!

Ved spørsmål om kartet, vil Maratorio fortelle att han arvet det av sin berømte bestefar, "Sierrano de Zaragasso", og at han selv ikke har skjønt et plukk av det selv. Det eneste han har funnet ut, er at "bokstavene som er skrevet på kartet er [Språket i pkt. 10], og at det sannsynligvis er skrevet i kode".

Faktum er at kartet er skrevet i lydskrift! Bokstavene er, som sagt skrevet i [pkt.10-Språket], men lydskriften er på [pkt.11-Språket]!! M.d.Z. kan ikke dette språket, men en av PC'ene kan det!!! Var ikke den lur?

Tricket er nå å få spillerne til å fatte poenget (det blir din jobb), og kaste et hemmeligt Read/Write [pkt.10] og Speak [pkt.11]-kast for hvert ord.

Når dette er overstått og notert, kan karakterene (ikke spillerne!) få se på kartet, og der finner de (delene av) en overskrift og navnet på en by:

"The four....
of Knou...."
og "Aquapolis"

Fortell navnene til spillerne, og beskriv kartet i fig.2, ikke vis det! Spillerne vil få kartet utlevert senere i spillet!

Mens spillerne maser om å få sett kartet, forteller Maratorio om bestefaren hans, som i sine unge dager (da ungdommen.. osv.) fortalte om havnebyen "Harbor of Pelisarion" og et sted ikke langt unna som het "Plateaunia" hvor resten av kartet finnes.

"Dette får meg til å huske..."

sier Maratorio, og begynner igjen å lete etter kartet til PC'ene.

Scene 4. Etter en kort stund finner oversetteren fram et lite papirstykke (fig.3) og gir det til PC'ene. Som du ser har Maratorio kladdet alle notatene sine direkte på kartet, noe som ikke akkurat gjør tingene mere forståelig, med unntak av navnet "Harbor of Pelisarion".

Hvis karakterene spør M.d.Z. om dette stedsnavnet, kan han ikke fortelle mere enn det han har sagt til nå. Han vet bare om disse stedene ved navna, og ikke hvor de er.

Å kjøpe det delte kartet er helt umulig, til det sier M.d.Z. at kartet alltid har vært en familieskatt, og at den også i framtiden skal være det. "Men hvis dere drar til markedet og kjøper et par sko til meg, kan jeg la dere få skrive av kartet!" legger M.d.Z. til. Sko her i byen er billige, de koster bare 11p for et par.

Når skoene er kjøpt, kan PC'en med Mapmaking-skill få skrive av kartet. Rull hemmelig her også, og legg merke til hvordan kastet utarter seg.

Til nå skal du ha rullet for litt av hvert på dette kartet, og ut i fra disse kastene skal du (GM!) selv tegne av kartet i fig.2 !! Meningen er å plante et par feil på de stedene PC'ene ikke klarte kasta sine. Når du er ferdig, så kan du gi spillerne din egen versjon av kartet fra fig.2.

Nå bør spillerne være klare til dra ut i naturen for å finne den flekken på kartet de har med navnet "Harbor of Pelisarion".

Scene 5. På denne flekken finnes det åpenbart ikke noen havn, men i stedet kan man finne en portal (el. Gate?) som fører til akkurat dette stedet. Det tar omtrent en dag å gå dit, og underveis blir de tilfeldigvis utsatt for en røverbande.

Det er etter karakterene har slått seg til ro, den åtte mann sterke røverbanden slår til.

Hvis de klarer å rane PC'ene, tar de med seg: Alle pengeposer (tomme eller fulle) som spillerne som spillerne ikke på forhånd har sagt at de har gjemt, samt alle våpenene, og alle matrasjonene.

Om spillerne velger å holde vakt, blir den 3. vakta skutt på med en blåserørpil (blowgun) og få 1d6 i skade i hodet + en POT 13 sovemedisin.

Gi spilleren som "holdt vakt" en lapp med denne beskjeden:

Du begynner å føle deg søvnig av den giftpilen som nettopp traff deg i halsen.

Hvis spilleren har lyst til å vekke de andre, kan han få en POWx5% -sjanse til å reagere før han sovner, og hvis han klarer det, kan de andre få den samme muligheten til å våkne.

Etter dette er det enten å slåss, eller å sove videre uten den minste anelse....

Røver Move=3 MP=11 ____________

HP=12 ____________ FP=23 ____________

Loc	Mle	Msl	Pts
R Leg	01-04	01-03	1/4
L Leg	05-08	04-06	1/4
Abdom	09-11	07-10	1/4
Chest	12	11-15	1/5
R Arm	13-15	16-17	1/3
L Arm	16-18	18-19	1/3
Head	19-20	20	1/4

Weapon	SR	A%	P%	Dmg	AP
Blowgun	3	79	-	1d6+P	4
Lt.Mace	7	54	48	1d8	6
Dagger	8	83	33	1d4+2	6

Notat: De rømmer når den fjerde av dem er svimt av eller død.

Akt 2.

Scene 1. Dagen etter kommer karakterene fram til portalen, og vips, så er de på den andre siden. Karakterene ender opp på en ås rett ovenfor "Harbor of Pelisarion".

Spillerne har nå kommet fram til "Den andre dimensjonen", på øya til høyre på kartet. Byen har ca. 800 innbyggere, og er et svært travelt litet sted. Skip legger an her hele tiden for å proviantere og handle.

Innbyggerne vet ingenting om "Kunnskapens Kilde", men kan fortelle at "Plateaunia" bare ligger en dags reise unna byen mot sør-øst. Problemet er bare at byen ligger under vann....

La spillerne få proviantere her før de drar ut i det våte element. Mat & utstyr er billig, og hvis PC'ene er blakke, får de lett jobb nede på brygga.

Scene 2. Vel opprustede og klare til å dra, kan karakterene bare å kaste "luft-formelen" og sette i gang med sin reise.

Det er enkelt å få tak i instruksjoner eller et kart for veien ned til undervannsbyen.

Det er viktig at du kontrollerer at "luft-formelen" varer lenge nok! PC'ene kan få "kjøpt" magic-points her i byen for 7p per MP (1 MP=7p, 2 MP=14p) hos den lokale presten.

Selv om det går langsomt, kommer karakterene seg framover. Omsider kommer de seg dypere, og dypere ned i havet, og underveis møter de litt av hvert av fisker og andre dyr. Natten kryper på, og dagen etter er de framme i byen "Plateaunia".

Scene 3. Byen er ganske liten i forhold til havnebyen PC'ene nettopp var i. Den største delen av innbyggerne består av mermen (havfruer og -menn) og fisk, i alle former og størrelser.

Ingen av innbyggerne ser ut til å bry seg noe særlig om ankomsten til karakterene, og hvis PC'ene spør om "Kunnskapens Kilde", blir de henvist til en bygning som tydelig skiller seg ut fra de andre husene i byen.

Karakterene blir fortalt at en "grønn-alv-magiker lever i denne bygningen, og at hun er veldig gammel og vis". Når døren åpner seg, står det en ung alvedame foran PC'ene.

Hun smiler, preseterer seg som "Levamina Pinebranch", og spør om hva hun kan hjelpe med.

Dette er personen spillerne leter etter. Når spillerne spør om kilden eller "Aquapolis", ber hun dem inn for en kopp urtete, og forteller dem dette:

Legenden.

"For omtrent hundre år siden prøvde tre mennesker, to mermen og en alv å nå den kilden. Det skal visst ha vært en vanskelig søken, og bare tre kom tilbake fra reisen, et menneske, en mermann og alven. Legenden sier at mannen het "Serrio A Sergano", og at mermannen het "Palopp Blupee". Desverre vet ingen navnet på alven eller hva kunnskapens kilde egentlig er..."

"Det er mye jeg ikke vet om denne legenden, men det er en ting jeg kan fortelle med sikkerhet: Sønnen til "Blupee" bor her i byen og han eier visst en halvpart av kartet til denne kilden. Hvor den andre delen er, er det ingen som vet."

Hvis spillerne spør om det, forteller hun hvor sønnen bor. Han heter "Blipp Blupee".

Scene 4. Det er ikke så langt unna "Levamina" sønnen til mermannen i legenden bor. Etter en halv time med "dykking", er de framme. Men "Blipp Blupee" er ikke hjemme... Tre timers venting kreves det før "Blipp" kommer hjem. Og etter en kort diskusjon, går han med på å gi fra seg sin kart-halvdel på én betingelse:

Karakterene må hente en perle til ham,og Denne kan de finne i en kløft omtrent fjorten timers gange fra byen. Nede i kløften finnes en kjempemusling, og i denne ligger perlen han vil ha.

Han nevner også at tre andre grupper har prøvd å få tak i den perla, men ingen av dem har av en eller annen grunn de kommet tilbake. PC'ene får direksjonene og kan nå dra og hente perlen.

Fjorten timer senere er de framme ved kløften, og da er det bare å klatre ned (Climb!) for å begynne å lete etter muslingen.

En enkel jobb -hadde det ikke vært for den svarte haien!

Svart Mellomstor Hai

Move=10 MP=13 ____________

HP=22 ____________ FP=41 ____________

Loc	1d20	Pts
Tail	01-03	5/8
H Body	04-08	5/10
F Body	09-13	5/10
R Fin	14	5/6
L Fin	15	5/6
Head	16-20	5/8

Weapon	SR	A%	Dmg
Bite	6	81	2d6 + 2d6
Fin Slash	9	57	2d3

Notat: Hvis haien bommer med bittet, angriper den 3 SR senere med "Fin Slash".

Når kampen er overstått, kan PC'ene prøve seg på muslingen.

Det er ingen enkel sak å få tak i perlen, for muslingen gjør som alle andre fornuftige muslinger gjør: Den holder kjeft.

<u>Muslingen</u>

STR=77	SIZ=27	CON=12
Move=0	MP=7	
HP=20	FP=89	

Loc	1d20	Pts
Shell	01-20	35/8

Weapon	SR	A%	Dmg
Bite	10	AUTO	5d6

Hvordan PC'ene skal få tak i denne perlen, blir vel opp til spillerne....

Etter mye "om" og "men", får de vel tak i den. Perlen de nå har, er en av de veldig skjeldne gjennomsiktige perlene. Disse perlene er perfekte til å lage "krystall"-kuler av.

Synd at spillerne må gi fra seg den, for de skal jo ha den siste delen av kartet til "Kunnskapens Kilde"... Og den er jo mere verdt, er den ikke det?

Reisen tilbake til mermannen tar fjorten timer den også, og den er like kjedelig som turen ned... Har du husket lufta?

Vel framme (igjen..) hos oppdragsgiveren, kan PC'ene endelig få bytte perla mot den siste kartdelen (fig.4).

Nå som de to kartdelene er én igjen, viser de veien til kilden som vi alle leter etter. Hvis karakterene ikke klarte å tegne av kartet i fig.2 riktig, kan de nå se at de to kartene ikke passer helt sammen. Hvis spillerne får lyst til å tegne kartet om igjen, så la dem ta denne lange reisen tilbake til oversetteren, men husk å minne dem på hvor farlig reisen kan bli, hvor langt unna det er, og alt det der...

<u>Scene 5.</u> "Aquapolis" er det neste målet, for det er derfra kartet viser veien til kilden.

Og hvordan kommer man fram til denne byen? Enkelt, bare ta turen sørover fra "Plateaunia", ned mot dyphavssletta, og følg vulkanene mot venstre, og vips, så er du framme. Turen tar jo bare magre 43 dager!

Sant nok finnes det en annen vei... Karakterene kan jo rusle opp til havnebyen igjen (1 dag), og betale for en tur med båt til langt ut på sjøss (4 dager), og så hoppe i havet!

Her kan det kreves en smule "liksomregning", men pytt, det spillerne ikke vet, det skader dem vanligvis ikke.. Uansett får PC'ene tak i en båt som går den riktige veien, og for kun 3p per hode, kan de alle hoppe i havet på det riktige stedet. Det er ikke rart noen kapteiner blir helt gale av yrket sitt!

Det går fire dager på båten, så blir karakterene angrepet av pirater! Vanligvis hadde jo disse modige eventyrerne blitt igjen for å slåss, men siden angrepet kommer fra to proppfulle piratskip, kan jo PC'ene gjøre som planlagt - dvs. hoppe over bord!

Bare spillerne husket å kaste luft-formlene, går alt greit mot bunns. Etter to-tre timer med en form for "langsomt fall", når de bånn og ser "Aquapolis" rett borti høgget - byen som leder veien til kunnskap. En time dit, og sytten timer langs ruta på kartet, og så er de (forhåpentligvis) framme. For de skrev jo av kartet riktig? Uansett bør de komme fram etter hvert, og da venter uante farer og rikdommer inni grotten....

<u>Akt 3.</u>

<u>Scene 1.</u> Endelig framme .... (Eller?). PC'ene har nå kommet fram til noe som minner om en grotteinngang. Denne inngangen ligger ved foten av en vulkan. Hvis du studerer kartet i fig.2 og fig.4 kan du se at det er veldig mange vulkaner i dette området, så det er viktig at karakterene har skrevet av kartet riktig! Ellers finner de ikke hula! Og husk at de fremdeles er under vann!

Denne hula er inngangen til et testområde som karakterene må gjennom før de kan få drikke av "Kunnskapens Kilde".

Et stykke inn finner de en naturlig trapp som ser ut til å gå oppover, og halvveis i denne, kommer karakterene opp av vannet!

På toppen av trappa finner PC'ene en liten opplyst grotte, og en gammel mann som står ved trappa. Denne mannen er vokteren

av kilden, og rett som det er, ser han ubattelig vis ut. Bare på hans lange, hvite sjegg kan man se kunnskapen rett i hvitøyet...

Denne karen vet ikke alt...
Han vet mer.

Karakterene blir hyllet inn i en stillhet, en stillhet som får dem bare til å lytte på vokterens vise ord.

Vokteren.

"Velkommen til oss, dødelige, for dere leter etter kunnskap. Dere har reist langt, og gjennomgått mye, bare for å få en dråpe av kunnskapens kilde. Dere har vært modige, og dere har hatt flaks, men likevel er det nå dere vil få bruk for all tapperhet og flaks. For det er nå testen begynner, og bare de som klarer alle syv skal få drikke av kilden".

Vokteren snur seg mot en åpen dør, og går langsomt mot den. Når han har dratt, klarer PC'ene igjen å tenke på egen hånd.

Døra som mannen gikk gjennom er fremdeles åpen. Det er bak denne døra den første av åtte tester er.

Testene:

Gjennom disse testene er det et par regler som gjelder. Hver karakter kan bli utsatt for skade eller død, eller han kan ofre seg selv for at de andre skal få komme videre. Uansett hva årsaken er, vil karakteren bli forflyttet til et annet sted, og helbredet for eventuelle skader han kan ha fått til nå. De PC'ene som ikke kan fortsette, får ikke drikke av kilden. Det kan til tider virke som om man må ofre en av PC'ene, men hvis spillerne er orginale, har pågangsmot og flaks, er det ingenting i veien for at alle skal få slukket tørsten.

Apropos det med ofring: hvis en tidsfrist løper ut, kan spillerne mellom seg bestemme om de skal "ofre" en av karakterene, så de andre skal få komme videre. Litt kjedelig kanskje, men nødvendig hvis noe ikke går som planlagt.

Det vil ikke være mulig for noen av PC'ene å bevege seg mellom de forskjellige testene. Det vil alltid lukke seg en dør/port bak den siste som går gjennom den. Hvis noen av PC'ene prøver å bli igjen, vil han bli regnet som et "offer" og øyeblikkelig teleportert bort. Hvis noen prøver å holde en dør som lukker seg åpen, vil karakteren bli klemt i døra, og få 1d6 i skade hver runde til noen klarer å få ham ut.

Den første Styrkeprøven.

PC'ene står i et rom med en korridor som leder ut til neste test. Inni denne korridoren er det et sett med syv fall-gitter hvor alle er lukket, og for å komme til den neste testen, må de komme seg forbi alle portene. Det er flere måter de kan komme seg gjennom. Her er noen.

1. PC'ene kan løfte portene. Hver av portene har SIZ 39. Hvis dette er metoden, vil hver PC miste 3 STR (ikke permanent) pga. utmattelse, for hvert gitter som de klarer å løfte på.

2. PC'ene kan prøve å bøye jernstengene, for å komme seg forbi. Stengene har STR 19 hver. Hvis dette er metoden, vil hver PC miste 2 STR (ikke permanent) pga. utmattelse, for hver åpning som de klarer å lage i gitterne.

3. PC'ene kan finne en kjetting som henger i taket foran hver av portene. For å finne dem, må de klare en Search-10% eller Scan-20%. For å åpne en port, må man trekke i kjettingen. Den har STR 17. Hvis dette er metoden, vil hver PC miste 1 STR (ikke permanent) pga. utmattelse, for hvert gitter som de åpner.

Noen ganger kan det bli nødvendig å holde gitterne oppe, mens de andre kommer seg på den andre siden. I det tilfellet må man også her stå imot SIZ 39. Men her mister hver PC bare 1 STR.

For å gjøre dette spennende, kan du ta tida mens spillerne "jobber". Ca 30 sek. etter PC'ene kom inn i rommet, vil det begynne å fosse inn vann fra noen sluser oppe i taket. Etter 60 sek. til, vil vannet ha nådd føttene til karakterene. 60 sek. senere må spillerne begynne med CONx10%-kastene for å holde pusten. Det vi totalt ta ca. 3 minutter (ca. 180 sek.) før vannet har fylt opp hele korridoren.

De som tror puste-formelen fremdeles virker, får 1d8 i skade

på total-HP, og en sjanse til å trekke pusten, for her i gården virker ikke noe magi...

Hver ting som skal gjøres her, bør ikke ta lengere tid enn å regne ut, slå opp i tabellen, og kaste terningene. Hvis PC'ene ikke har klart å nå den 5. porten før 3 min. er over, begynn å be.

På enden av korridoren er det en trapp som leder opp til sikkerhet og den neste testen.

Den andre Helseprøven.

Synet som møter karakterene her, er et stort basseng med brennende olje flytende oppå vannet. På den andre siden av bassenget klarer de såvidt å se en åpen port.

I dette rommet kan spillerne få muligheten til å helbrede seg... Hvis de tenker på det, da.

Meningen her, er å dykke 30m under den brennende oljen, til den andre siden av bassenget.

Det er et område på hver side av ilden hvor PC'ene kan hoppe ned i og klatre opp av vannet.

Hver karakter klarer å dykke (Swim/10)m i løpet av en runde, og må klare en Swim-sjekk hver gang han har dykket (Swim/2)m.

I tillegg, må hver karakter klare å holde pusten mens han er under vann. Hvis PC'en ikke klarer sin CON-sjekk, får han 1d8 i skade på total-HP. Hvis en av karakterene av en eller annen grunn berører vann-overflaten, vil han få 2d6 i skade i kroppsdelen som var nær overflaten.

Når dette er overstått, kan karakterene fortsette.

Den tredje Størrelsesprøven.

I denne testen skal PC'ene prøve å komme seg helskinnet over et gulv. Dette gulvet består av 8x8 felt med 1m² gulvfliser. Hver av disse flisene har en rune innskrevet på seg. Disse runene har ingen viktig betydning, men hvis spillerne tyder dem, og finner ordet "PERPETUM", vil de ha en god sjanse til å overleve dette.

Karakterene klarer lett å se at dette gulvet når som helst kommer til å falle sammen. De kan til og med se at det lyser rødt mellom noen av flisene. Under gulvet er det en kløft med lava i bunnen av den.

Her skal spillerne få utdelt kartet i fig.5. Du har selv fig.6 som fasit, og må selvølgelig ikke levere dette til spillerne.

Hver flis tåler en viss SIZ, og dette tallet finner du i fig.6 på de forskjellige flisene.

Når en PC tråkker på en av flisene, vil PC'ens SIZ bestemme om han faller igjennom eller blir stående. Er PC/SIZ >= Flis/SIZ, hender ingenting, men hvis ikke, vil gulvplata under karakteren falle sammen, og han blir nødt til fort å hoppe over til en annen flis. Hvordan dette vil gå, kommer an på hvor godt Jump-kastet var.

* Crit. Karakteren lander så mykt på den neste gulvplata, at hans SIZ gjelder som om den var en mindre! (SIZ = SIZ-1).

* Spec. PC'en lander perfekt på den neste gulvplata og klarer å unngå å legge ekstra press på den. (SIZ = SIZ).

* Norm. Et helt vanlig hopp. Tyngden av nedslaget gir ekstra nedslag. (SIZ = SIZ + 1).

* Fail. PC'en klarte ikke å hoppe, men fikk tak i kanten og kan klatre (egen STR vs. SIZ) opp i sikkerhet. Flisa han henger i, må tåle hans SIZ + 1 eller knuse under fingrene på PC'en.

* Fumb. PC'en klarte ikke å hoppe, og falt ned i hullet.

Hver gang en av karakterene forlater en gulv-plate, går toleranseverdien til plata ned med 1. Dvs. en flis som tåler 16 SIZ vil bare tåle 15 SIZ etter at en karakter har tråkket på den. Merk: Toleransen går bare ned når en person forlater den aktuelle gulv-plata.

På den andre sida venter en åpen dør som leder til den neste testen.

Den fjerde Intelligensprøven.

Det er et rundt, lummert rom som møter karakterene i denne testen. Dørene lukker seg bak dem, og foran karakterene, i midten av rommet, står det en 1.5m høy firkantet pidestall.

På toppen av denne ligger 136 små perler i forskjellige farger, og på selve sokkelen kan PC'ene lese "34". De legger også merke til at toppen av den består av 16

små innebygde vekter.

Meningen her, er å plassere perlene på vektene, slik at hver vekt har ulikt anntall perler på seg enn noen annen, og at summen for horisontalene, vertikalene og den ene diagonalen er lik 34.

Gi skjemaet fig.7 til spillerne, og gi dem 5 min til å løse denne oppgaven. Fasiten er i fig.8, men husk at det kan være flere forskjellige svar til denne oppgaven.

Når den riktige kombinasjonen av perlene er lagt på vektene, vil det åpne seg en dør, og de kan gå videre...

<u>Den femte Kraftprøven.</u>

Karakterene kommer nå inn i en enorm grotte som er fylt med lava. Det er en forhøyning, en slags bred sti som leder gjennom lavaen og ut til en plattform.

Ut i fra dette stedet kan man se til en annen plattform som igjen leder til en Portal (Gate).

Det er et 8 meter bredt juv mellom plattformene, og i bunnen av dette juvet koker lavaen intenst.

I tillegg går det en bro over juvet, og foran denne brua er det et skilt:

"Ingen formler krysser denne bro!"

Dette skiltet forteller oss poenget ved denne prøven: Hvis en person med formler i besittelse, berører brua, vil plutselig en enorm ildsøyle skyte opp gjennom brua. Selve brua får ikke skade av ilden, men alt annet, selv en PC, vil få 3d6 i skade i alle kroppsdelene (jfr. Dragepust).

Det er flere måter å komme seg på den andre siden, og to av dem er å kvitte seg med alle formler, eller å komme seg over uten å bruke brua...

<u>Den sjette Smidighetsprøven.</u>

"Dere går gjennom portalen og kommer fram i en korridor. Rett foran dere er det en sjakt som går opp og ned fra dere. Det virker som om dere er i en egen etasje, for dere ser flere andre korridorer i sjakta. Det ser ikke ut som om det finnes en heis her inne..."

PC'ene er i en labyrint som er vippet opp 90 grader! I stedet for å gå til høyre og venstre, må man klatre opp og ned!!

Dette krever mye gymnastikk fra karakterenes side, men oppfinnsomhet er like viktig her som høy DEX, Jump og Throw.

Spillerne har 1 klokketime på seg til å finne utgangen, og for å klare det, må de ta i bruk flere evner: DEXx(1%-5%), Jump, Climb, Throw, Dodge eller hva enn av evner situasjonene krever.

Det er hovedsakelig opp til deg (GM) til å styre hvordan spillerne skal få det, men fortvil ikke - fig.9 er til for å hjelpe deg...

Etter en masse klatring og hopping kommer karakterene frem til utgangen (skulle man tro).

<u>Den syvende Skjønnhetsprøven.</u>

Karakterene skritter inn i en enorm, opplyst sal. Det første de ser er et stort bål.. Nei en stor flamme... En stor flamme-ånd?

Plutselig begynner flammeånden å tale. Han ber om at lederen av gruppa skal tre fram.

Spillerne har nå sjansen til å peke ut en leder i en fei (hvis de ikke allerede har en, da), og dytte ham ut foran flamme-ånden.

Så spør ånden:

"Er du villig til å ofre av ditt utseende ([antall pers. som har kommet fram]xAPP) for at dine venner skal få gå videre?"

Hvis lederen svarer:

* <u>"JA !!"</u> (med en gang)
- Alle får komme gjennom, og ingen mister APP.
* <u>"Vell.. Eh.. okey da.."</u>
- De andre får komme forbi, og lederen mister [ant. pers.]xAPP.
* <u>"Vet ikke... kanskje?"</u>
- Ånden venter på et ja eller nei-svar.
* <u>"MÅ jeg ofre så mye APP? ..Jammen hvis.. ikke det? ...Nei da vil jeg ikke."</u>
- Ånden tilbyr lederen å bli igjen uten å miste APP, men de andre får gå videre...
* <u>"NEI! A L D R I !"</u>
- Alle får komme gjennom, og ingen mister APP.

Ferdig? En portal åpner...

Et orginalt RuneQuest eventyr laget av Salve Nilsen

Kunnskapens kilde.

Endelig framme! (Aaahhhh....) Det var på tide! "One step for man" og de er gjennom portalen!

"Det åpenbarer seg en hage for dere... En hage så stor at øyet ikke klarer å se, så vakker at øyet blir blendet, så mangfoldig, at hvert blikk er annerledes. Rett og slett en fryd."

"I denne hagen ser dere alt, alle tenkelige vekster, orkidéer, frukttrær og busker, alt! Og rett foran dere er det en kilde vakrere og renere enn noen dere har sett. Lyden av rislinga i bekken, av fuglene og vinden, lukten av dugg og blomster!"

Den gamle mannen trer fram fra bak et tre, og sier:

"Velkommen hit, kjære venner, dere har klart det! Dere kom fram til kilden, så dere har fortjent hver dråpe, drikk! Drikk og bli vis!" Den gamle ser på kilden og sier: "Værsågod!"

Hver av karakterene som har kommet fram kan endelig få drikke av "Kunnskapens Kilde". En håndfull får de drikke av denne søte drikken, og etter det blir den bitter og vond.

Hvis noen av PC'ene velger å si: "En KILDE? -Men man lærer da ikke noe av en KILDE!" og nekter så å drikke av den, må du huske hvem som gjorde det..

Når de endelig er ferdige, taler den gamle:

"Nå har det skjedd. Bær nå denne kunnskapen med dere, måtte den være til nytte og glede for dere alle!"

Plutselig blir alle (også de som bukket under underveis) blendet av et fantastisk lys, og med ett er de et annet sted....

Hvor de lander hen nå, er opp til deg (GM), for det er jo din kampanje! Eksempler kan være hos Maratorio di Zaragasso, hva med Harbor of Pelisarion, Plateaunia eller kanskje på en båt som drar til Griffin Island?

Du lurer vel nå litt på hva som kan hende med PC'ene etter de har drukket av kilden? Egentlig er det det samme, forslaget mitt er at de som ikke kom fram, ikke får noe, at hver karakter som drakk av kilden går opp 2 POW, og de som nektet å drikke av den, går opp 2 INT...

Ahh.... Takk for i dag!

30000 Tegn !!
og 5715 Ord !!

fig.1

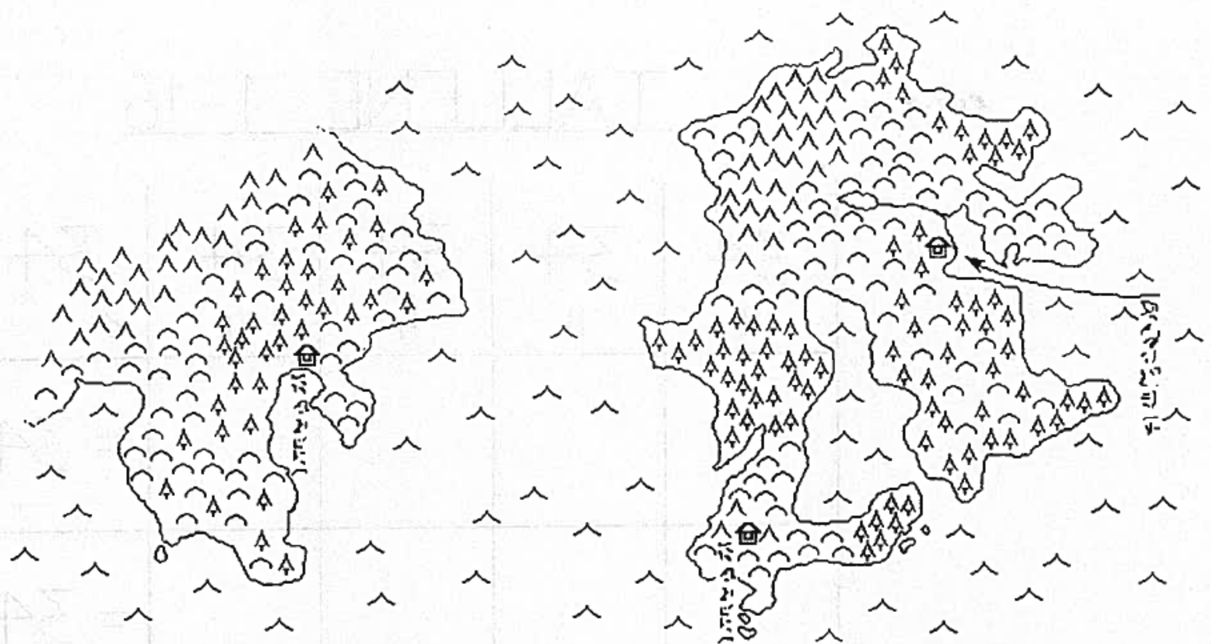


fig.2 fig.4

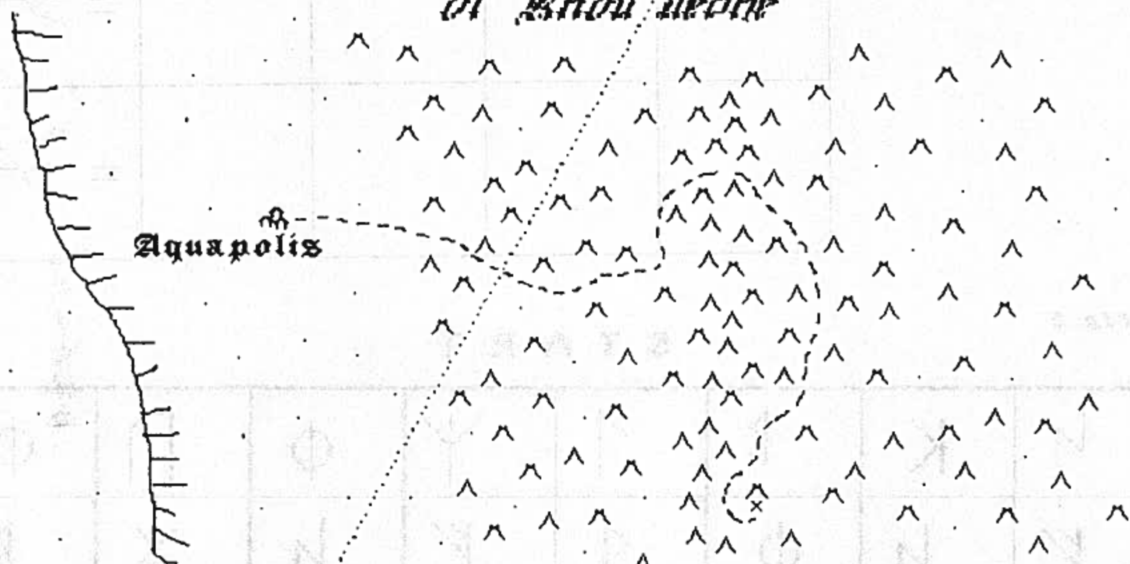


fig.3



fig.7

TALLENE 1-16

34 ||	34 ||	34 ||	34 ||	34 //
				= 34
				= 34
				= 34
				= 34

fig.5

START

ᛋ	K	ᛒ	ᛚ	ᛉ	Φ	ᚢ	Φ
ᚠ	ᛋ	Φ	ᛛ	ᚠ	ᛋ	ᚼ	ᛒ
ᚼ	ᚢ	ᛋ	ᛉ	R	ᚠ	K	R
ᛛ	R	ᛉ	K	ᛚ	ᚼ	ᚠ	ᛛ
K	ᛉ	ᛒ	Φ	K	R	ᛒ	ᛉ
ᚠ	ᚼ	ᚠ	ᛒ	ᚢ	ᛚ	ᛉ	ᛒ
ᚢ	R	ᛚ	ᛛ	K	ᛒ	ᚢ	ᛛ
ᚠ	ᛛ	ᚢ	R	ᛉ	ᚼ	Φ	ᛋ

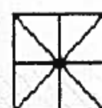
MÅL

fig. 6 **FASIT SIZ-TESTEN**

START

13 ᚺ	P K	17 ᛒ	12 ᛚ	10 ᛘ	15 ϕ	18 ᚢ	15 ϕ
12 ᚠ	20 ᚺ	E ϕ	16 ᛚ·	20 ᚠ	17 ᚺ	17 ᚼ	09 ᛒ
14 ᚼ	19 ᚢ	09 ᚺ	06 ᛘ	R R	10 ᚠ	19 K	16 R
10 ᛚ·	17 R	10 ᛘ	P K	11 ᛚ	11 ᚼ	13 ᚠ	12 ᛚ·
19 K	14 ᛘ	15 ᛒ	E ϕ	10 K	16 R	13 ᛒ	18 ᛘ
12 ᚠ	15 ᚼ	18 ᚠ	16 ᛒ	12 ᚢ	T ᛚ	08 ᛘ	09 ᛒ
11 ᚢ	17 R	09 ᛚ	12 ᛚ·	15 K	12 ᛒ	U ᚢ	19 ᛚ·
17 ᚠ	19 ᛚ·	13 ᚢ	10 R	M ᛘ	14 ᚼ	16 ϕ	08 ᚺ

MÅL



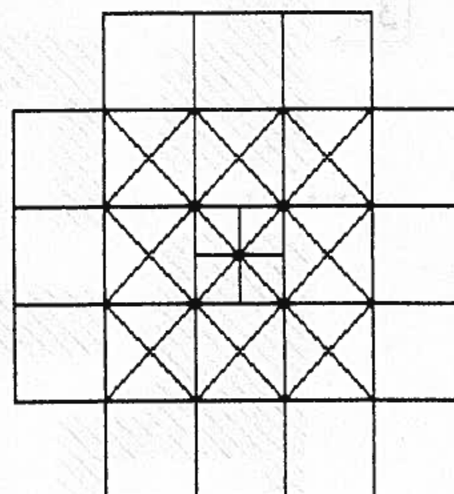
Utgangs-
punkt



NØD- &
vanlige
hopp



Bare
vanlige
hopp



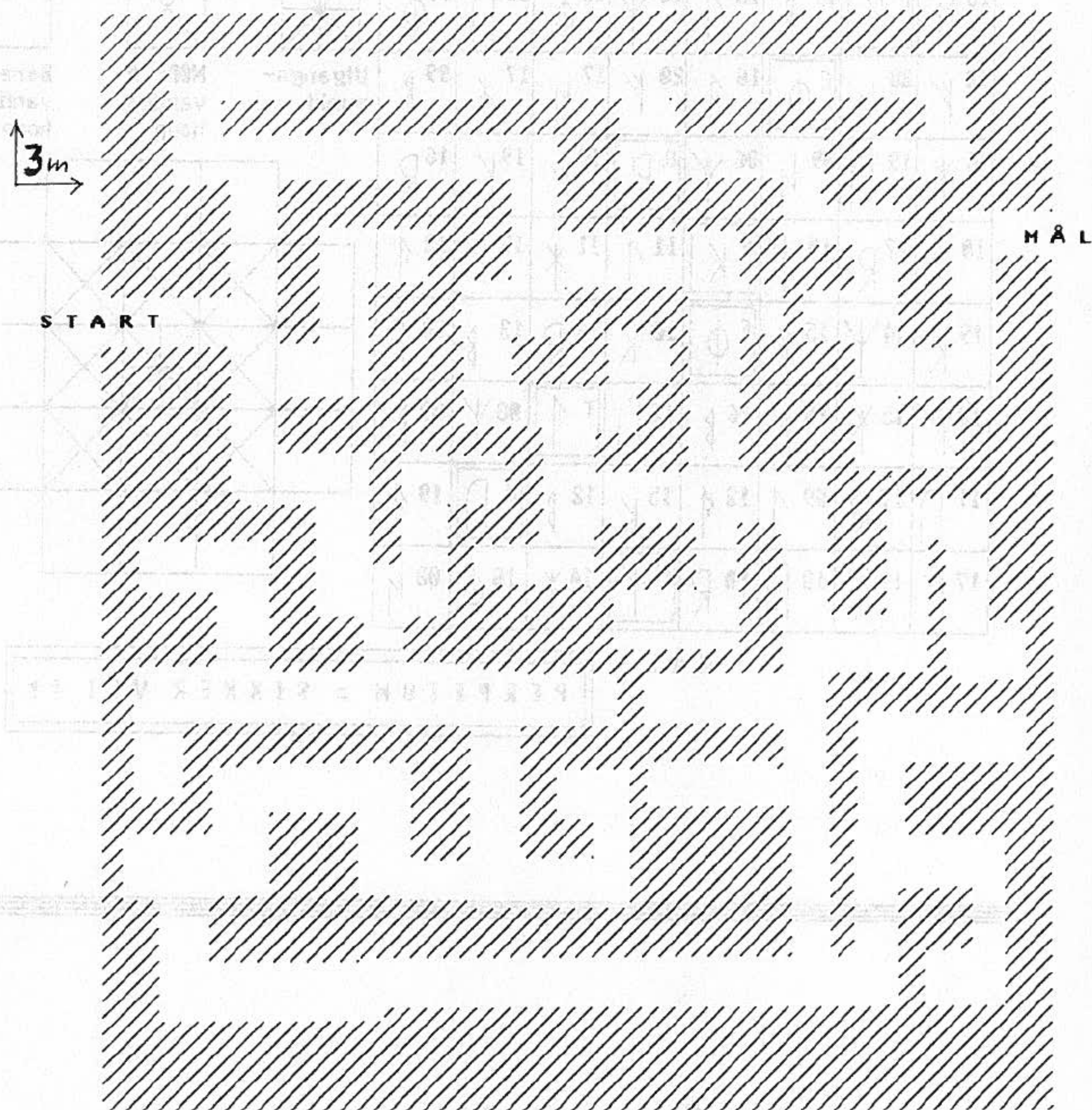
PERPETUM = SIKKER VEI !!

---

fig. 8 **FASIT INT-TEST**

1	15	14	4
8	2	11	13
16	10	3	5
9	7	6	12

= 34


fig. 9
FASIT DEX-TESTEN
3m
START
MÅL

T-rollespillet, regler.

Innledning

"T" er et rollespill der spillerne skal forestille terrorister i dagens samfunn. Verden er (i hvert fall tilsynelatende) "vår" verden, og det bør være lett både for spilleder (heretter SL) og spillere å bruke mye "dagligdags" informasjon (fra media, bøker eller egen erfaring) for å få dette spillsystemet til å bli overbevisende, "realistisk" og spennende. Vær oppmerksom på at når jeg setter "realistisk" i anførselstegn, så er det fordi en lett abstrakt spillestil med store mengder av det som på engelsk heter "brand name recognition", sannsynligvis vil virke best. De fleste som har hørt om terroristvirksomhet i det hele tatt, kjenner til noen av standardhjelpemidlene (AK-47, plastisk sprengstoff, dekkidentiteter) og handlingene (gisseltagning, våpenkjøp) det er snakk om. Et terrorist-rollespill bør tilstrebe en plausibilitet som kan rive med selv iherdige agentroman-lesere eller filmthriller-seere.

Personene kan godt begynne helt fra bunnen av, som "0. nivå" opposisjonelle som stifter en mer og mer voldelig gruppe (etter det første bankranet kommer den første bombeaksjonen...) og går fra rene amatører til fullbefarne "soldater". Dette er imidlertid først & fremst egnet til å lage en kampanje av lengre varighet. For enkeltscenarioer/moduler bør man heller starte folkene som "4. nivå" trenede medlemmer av en etablert (faktisk eller fiktiv) gruppe.

Inndelingen som er satt opp i dette spillet er:
[Amatør] -Kun om man starter gruppe selv
Rekrutt -Under opplæring i en T-org.
Trenet -Ferdigtrenet, men uten større erfaring fra oppdrag
Veteran -Med flere aksjoner bak seg
Elite -Topptrenet, fullbefaren terrorist

Spillsystemet

Spillsystemet er basert på at man har (eller simulerer) 1T30 og dessuten en del kast med T6; mangler man T30, kan man få tilsvarende resultater med T10 for enere og T6 for tiere (1-2=+0; 3-4=+10; 5-6=+20).

Terroristenes egenskaper:

Mentale evner
- **Vett**
- **Intelligens**
- **Hukommelse**
- **Oppmerksomhet**

Fysiske evner
- **Utholdenhet**
- **Styrke**
- **Smidighet**
- **Fysikk**
- **Reflekser**
- **Fingerferdighet**

Ved tilfeldig personlaging, bruker man 2T6+3 for å finne verdiene for hver evne. Istandardspillet har hver person 9 poeng i evner, bortsett fra 3 av dem, som er 2-4 poeng høyere (ettersom scenarioet angir).

Grunnmekanismen

Grunnmekanismen når en person prøver å gjøre noe, er en sjekk mot egenskapen på 1T15 (t30:2). Man må kaste lavere enn egenskapen. Hvilken egenskap det skal kastes mot, bestemmer SL, som også kan kaste selv, om han vil holde det hemmelig.
Er det tvil om hvilken evne som skal brukes, legg sammen verdiene for de to som passer best, del på 2 og bruk den verdien. Hvis noe er ekstra vanskelig, modifiserer man evnen med 1-6 i minus.
Spillere har 2 skjebnepoeng hver.
Skjebnepoeng affiserer egenskapssjekker eller kampresultater (se også under). De vil vanligvis kun ha disse 2 i løpet av et scenario, med mindre det er spesielt farlig. Hver gang man bruker et skjebnepoeng mot en egenskapssjekk, modifiserer man terningkastet med 1T6 i gunstig retning.

Ferdigheter

Ferdigheter er noe man lærer seg/trener seg opp til. En kort oversikt over viktige ferdigheter i T:

Kamp

Våpenspesialist (Skarpskyting, maskingevær, bombekaster, artilleri, antiluft-raketter, antitank-rakettvåpen, kniv, blankvåpen)
Taktikk
Strategi
Gerilja
Uvæpnet/ukonvensjonell strid

Teknikk

Våpensmed/tekniker
Elektronikk
Sprengstoff
Samband
Biler
Fly
Skip

Transport

Motorkjøretøyer (motorsykler, personbiler, terrengkjøretøy, tyngre: busser, lastebiler)
Sjømannskap (seilbåt, motorbåt, havgående skip/navigasjon)
Pilot (småfly, helikopter, jagerfly, flermotors)
Diverse (hangglider, fallskjermhopp, ski, truger, skøyter)

Språk

Kampsystemet

Kamp foregår i taktiske runder à 1 minutt, hvert delt inn i 12 segmenter à 5 sekunder.

Skytevåpen

Skytevåpen er farlige -- Dødelige, svært ofte. Og moderne automatvåpen er enda verre; det taktiske kampsystemet bør derfor være enkelt, raskt og skadelig. Spillerne skal ikke oppmuntres av systemet til å være triggerhappy (det blir de nok likevel), men tvert imot til å tenke seg ut av vanskelige situasjoner.

Skadepoeng

Hver person har 6 "skadepoeng". Ved skade 1-3 er man såret, skade 4-5 bevisstløs og skade 6 død. De allerfleste våpen gjør 2-3 i skade, med unntak av slagvåpen (klubber, stokker etc.) og pistoler som gjør 1 i skade. Skade på 5 eller lavere kan helbredes, 1T6 dager med hvile/skade, eller det halve hvis man får legehjelp.

På personkortet er det satt opp skadebokser; ett poeng markeres med kryss.

Kamptabell

Basissjanse på 1t30 er angitt for å treffe en stillestående person i åpent terreng. Våpnene som brukes, har følgende treffskjema:

Våpen	**Rekkevidde**	**Sjanse**	**Skade/Kommentar**
Pistol	20	6	Skade 1
Rifle	150	11	S2
Hagle	50	8	S2
Hagle, avsagd	10	9	S3
Automat-gevær	120	15	S1-4 (1T6 - ignorer 5,6)
Ved bruk på enkeltskudd som rifle			
Maskingevær	150	18	S2-5 (1T6 - ignorer 1 & 6)
Maskinpistol	40	10	S2-4 (1T6 - ignorer 1 & 5,6)
Ubevæpnet	0,5	8	S0,5 (1T2 - 1)
Kniv	0,5	7	S1
Sverd ol.	1	5	S1-2

Ovenstående er sjansene for en ferdig opplært, trenet terrorist som kan bruke vedkommende våpen, under nevnte forhold. grunnsjansen som enhver person som klarer å løsneen sikring, peke våpenet og trykke på en avtrekker får, er 2-3 på 1T30 for vanlige våpen, og 2-5 for automatvåpen. Her kommer alle vanlige modifikasjoner for hold osv. i tillegg.

Umodifiserte verdier:
Når man kaster for å treffe, ser man også på to umodiserte tall på terningen: fården som skyter 1, er det automatisk treff på tabell for kritisk skade, med mindre offeret er helt dekket (se regler for dekning). Og får han/hun 30, er det skadesjekk på våpenet (se egen tabell).

Luftkamp

Dette er et problem vi ikke tidligere har møtt i dette rollespillet. Kampreglene er fremdeles enkle, effektive og dødelige.
Vi antar, for enkelhets skyld, at hvert jagerfly har to raketter (95%/70% ved unnvikelsesmanøvrer), og et maskingevær med 50 serier (15%/10% ved unnvikelsesmanøvrer), samt radar. Unnvikelsesmanøvre får du automatisk hvis du vet hvor fienden er, og vet at han prøver å skyte på deg. Ordinær flyradarkan unngås av dyktige piloter, men ikke AVACS. Bombefly har to skytetårn (som maskingevær).

Skade: Raketter gir 1t2, maskingevær bare 1.
Virkning av skade:

En skade	Overfladisk, - oljesprut.
To skader	Alvorlig skade, treffsjansene halveres.
Tre skader	innebærer at flyet er ute av stand til å fortsette videre kamp. Spillerne har en sannsynlighet på 70% for å komme levende fra en treff, men vil bli arrestert på nærmeste flyplass.
Fire skader	betyr at flyet styrter til bakken som en ildkule.

Tabell for skade på våpen/utstyr

	Våpen	Utstyr
1	Ingen virkning	Ingen virkning
2	Forkiling (Jam)	Ingen virkning
3	Forkiling (Jam)	Kast igjen (*i.v.)
4	Forkiling (Jam)	Halvert i effekt
5	Mekanisk feil (Mechanical Breakdown)	Ødelagt
6	Kast igjen. Får du 6 en gang til, er våpenet helt ødelagt (løpet sprukket e.l.). Ellers gjelder 1-5 som vanlig.	Ødelagt

* Ingen virkning ved 3 når man kaster igjen.

En forkiling kan rettes opp av alle med våpenteknisk ferdighet; det tar 1T15 segmenter (5-75 sekunder). En mekanisk feil kan bare rettes med teknisk innsikt, verktøy og god tid.

Tabell for kritisk skade

1	3 i skade
2	4 i skade
3	4 i skade
4	5 i skade
5	6 i skade
6	Død (uansett beskyttelse, hvor mye skade man tåler etc.)

Modifikasjoner på treffkast

Tilstand	Modifikasjon	Kommentar
Kloss hold		
A:(50% av angitt rekkevidde)	+3	
B:(25% av ang.r.)	+5	Er ikke kumulativ med A
Full auto		Regnes som "enkeltskudd"
A:Sveiping	-4	Dekker 120 gr.
B:Innsiktet	+6	
Fri skyting		
1. skudd	-2	
hvert påfølgende	-1	
Målet i bevegelse		
Gående	-1	
Joggende	-2	
Løpende	-4	

Andre påvirkninger:
Hard dekning gir absolutt beskyttelse så lenge den er intakt.
Middels dekning halverer treffsjansen.
Tynn dekning gir to tredjedels treffsjanse.

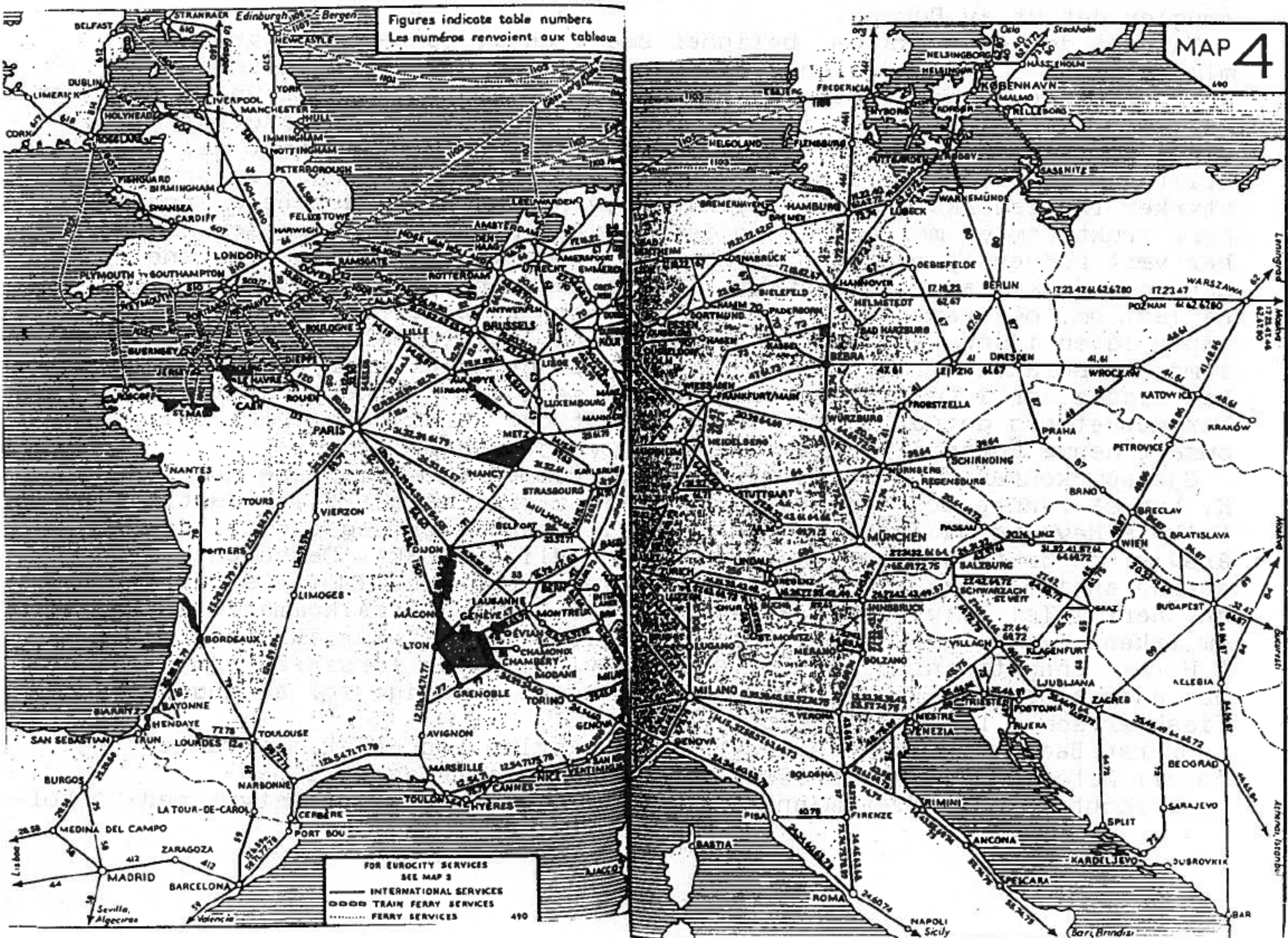
Skuddsikker vest
A: Kevlar beskytter mot 3 poengs skade/treff
B: Metall beskytter mot 4 poengs skade/treff, samt mot slag og blankvåpen.

Mistanke-tabell

Denne tabellen brukeshvis vanlige borgere, medpassasjerer eller andre "uprofesjonelle" ser noe som kan gjøre dem mistenksomme overfor gruppen.

	Grad av mistenkelig adferd:		
1d6	**Litt**	**En del**	**Svært**
1	m	M	M
2	m	m	M
3	-	m	M
4	-	m	m
5	-	-	m
6	-	-	-

m - Tar kontakt med politi eller andre representanter for øvrigheta (tollere, militære, flymannskap...), hvis de ser noen i nærheten.
M - Gjør hva han kan for å varsle politiet.



TERRORIST scenario VII

For å bruke dette spillet for spillere som i høyden har spilt det én gang tidligere med et greit scenario, bør det nok være et der fullt opplærte - i vår terminologi, TRENEDE - terrorister skal ut på et viktig oppdrag sammen med hverandre for første gang. De vil ha vært i aksjon før, men kjenner ikke alle de andre medlemmene av gruppen så veldig godt. Minimum for å få spillet til å gli greit bør være fire spillerpersoner pr. lag, så to av de seks personene bør alternativt kunne brukes som NPC'er. Jeg foreslår "Ahmed" og "Anna" som de mest aktuelle.

Scenarioet foregår i Europa -- denne gang er det snakk om et mer fleksibelt opplegg enn de fleste tidligere T-spillene: Utgangspunktet er at en gruppe fra den berømte palestinske terroristorganisasjonen Folkets Hevnere (F.H.) er sammenkalt til briefing på et hotell i Berlin. Deres sjef, oberst Badr, har fått dem inn i Vest-Europa uten problemer, på falske marokkanske og tunisiske pass (se personkortene). Han har presenterer dem for en enestående sjanse: En erfaren svartebørsmann i Øst-Europa som sympatiserer med palestinernes sak (og blir meget godt betalt for det), hr. Kemerchek, har kommet på sporet av en sjanse til å skaffe Folkets Hevnere et atomstridshode! Dette krever en aksjon der gruppen får fatt i våpenet, og så smugler det ut av Europa.

Våpenet det er snakk om, befinner seg i en av (eks-)sovjetarmeens militærleire i Hviterussland, like ved grensen til Polen. Leiren heter Krasnobelszetsk, og ligger ca. 12 km fra en mindre by ved navn Kobrin. Her var det inntil 1990 et artilleriregiment med kortdistanseraketter, og et depot for atomstridshoder. Etter at regimentet ble forflyttet til Leningrad militærdistrikt, fikk leiren en ny bruk: Under utflyttingen av sovjetstyrker fra Tsjekkoslovakia, Tyskland og Polen, har Krasnobelszetsk leir vært brukt som en mellomstasjon for overføringer av stridshoder. Der det har vært nødvendig med teknisk kontroll underveis, har transportene stanset her, og sjekket at alt har vært i orden med våpnene. Men dette systemet er nå lagt om, og transportene følger en annen rute. Det er imidlertid ett våpen igjen i depotet, et 800 kilotonns (kt) stridshode, beregnet på mellomdistanseraketter. Det er "gjenglemt" på grunn av en byråkratisk feil, og har ligget der i to måneder. En teknisk sersjant som heter Jegor Malinov har merket seg dette, og har funnet ut at det kanskje kan være mulig å få omsatt denne potensielt meget verdifulle gjenstanden...

Gjennom kontakter i Polen har Malinov kommet i forbindelse med Kemerchek. K. har så funnet ut at dette kanskje er en grei måte å tilfredsstille Folkets Hevnere på (selv har K. stått i takknemlighetsgjeld til dem i årevis, på grunn av deres hjelp med en tidligere sak). Dessuten har K. selv sterke anti-jødiske holdninger, og ville ikke ha noe imot å se en A-bombe detonert i Tel Aviv. Etter å ha informert F.H.s Sentralkommando i Baghdad om saken, har K. gått under jorden i Polen - han stoler ikke helt på at F.H. har unngått infiltrasjon 100% (selv om de har forsikret ham om at de har gjennomgått de indre rutinene sine meget grundig, for å unngå slike fiaskoer som i London og Oslo).

Oberst Badr har samlet sine tropper i Berlin, og de er innkvartert på hotell Astoria, Steinerstrasse 45 (mellom/turistklasse; 2 personer/dobbeltrom). Hver mann/kvinne er i utgangspunktet utstyrt med: 1 kof-

fert og 1 veske, 2 sett med daglige, pene klær (dress/drakt), 3 skift undertøy/strømper, toalettmappe, returbillett Berlin-Paris ("marokkanerne") eller Berlin-Athen ("tuniserne"). Deres dekk-historie er at de tilhører yo firmaer som er interessert i å komme inn på det polske markedet. Nå er de samlet, tidlig en lørdag morgen (startdato er selvsagt 29/2 1992). Briefingen foregår på oberst Badrs eget hotell, Hyatt International på Kurfürstendamm, i hans suite i 15. etasje:

"Dere skal på et meget viktig oppdrag i Øst-Europa. Lykkes dere, vil palestinernes sak få en slagkraft som den aldri har hatt før, og verdenssionismen bli dødelig skadet. En venn av vår Hellige Sak har gitt oss informasjon som kan skaffe oss et atomvåpen! Gruppen deres vil være ledet av kamerat Hamid Ali, og han vil få både penger og utstyr overlevert når briefingen er ferdig.

Dere skal kontakte kamerat K. i Warszawa, etter nærmere rutiner som Hamid Ali vil bli orientert om. K. vil så være deres kjentmann til den videre kontakten med mannen som kan vise oss hvor våpenet befinner seg. Deretter skal dere sikre dere våpenet med alle midler. Det må transporteres ut av Vest-Europa og til et av våre sikre steder, helst til Libya, Sudan eller Jemen. Skulle det ikke være mulig å få det så langt, kan vi kanskje ordne noe landtransport via Tyrkia, eller smugling sjøveien til Malta eller Kypros. Gruppens leder vil ha tilgjengelig navn og telefonnummer til kontaktpersoner i Warszawa, Minsk og Bratislava. Dere vil være utstyrt med mer enn nok penger, og vi kan stille noen våpen til rådighet før dere starter her i Berlin. Noen spørsmål?"

Oberst Badr besvarer bare det aller nødvendigste av spørsmål. Han vil IKKE si nøyaktig hvor og hva målet er. Derimot deler han ut følgende: Lommebøker med US $ 500 og 200 tyske mark i, samt våpen/utstyr, fra en stor koffert: 6 Uzi maskinpistoler, 1000 skudd/mp. 6 kommando-kniver. 6 små walkie-talkie radioer, stilt inn på ett felles nett, men oppdelbare i 2 nett (frekvenser).

Tilleggsinformasjon til Hamid Ali:

"Mannen dere skal kontakte i Warszawa kaller seg for Kemerchek, og går for å være polakk. Han snakker flytende russisk og engelsk ved siden av polsken sin. Dessuten kan han en god del arabisk -- så vi regner ikke med at det skal bli språkvansker, akkurat. Kamerat "K", som vi ellers kaller ham, er å få tak i på kafé Paderewski i sentrum av Warszawa hver tirsdag og torsdag, mellom kl. 1800 og 2200. Han vil være kledd i en grå, semsket skinnjakke, og leser på INTERNATIONAL HERALD TRIBUNE. Passordet er "Ølprisene i Warszawa er like ille som i London," og svaret hans skal være "men ikke så ille som i Jerusalem". Han skal formidle kontakt med en russisk offiser, som kan viser dere veien til en liten sovjetisk militærleir i det vestlige Hviterussland, like ved grensen til Polen (innen en dagsreise fra Brest-Litovsk).

Kemerchek vil få betalt $ 100,000 for å hjelpe dere; han blir med så lenge dere synes dere trenger ham. Du får med deg en pengesum på $ 1,250,000 -- én million i hundredollar-sedler, og resten i mindre verdier. De ligger i denne kofferten. Dine kolleger bør kanskje ikke få vite om nøyaktig hvor mye penger dere har? Grådighet kan korrumpere den beste..."

Transport og øvrig planlegging må gruppen stå for selv, Skulle de komme til å nevne noe om å ta fly med våpen, vil obersten sterkt fraråde det. Nye falske papirer kan være en god idé.

GRENSEKRYSNINGER
Her har man de første mulighetene til skikkelig spenning, enten man nå velger å ta dette som en episode ved alle pass- og tollkontrollpunkter underveis/ut igjen eller kun ved noen (HUSK at kontrollen ved grenseoverganger og utenlandsferger er langt mer tilfeldig/stikkprøvepreget enn f.eks. på fly/tog). Det er særbehandling av pass innen EF, men med sine nord-afrikanske pass går personene ikke i den køen. De tilhører tvert imot en gruppe som rommer mange (potensielt) ulovlige immigranter... Og selvsagt kan nettopp denne gruppen bli utsatt for stikkprøver. Dette kan bli spesielt enerverende om de har valgt å frakte med seg større mengder våpen, ammunisjon & utstyr. Det er kan hende ikke så forferdelig vanskelig å få smuglet med seg våpen og annet man trenger, om man har flaks med kontrollen. Dette gjelder selvsagt først & fremst for båt-, bil- og togforbindelsene; med fly er det verre. Bruk gjerne **mistanke-tabellen** ved slike anledninger

Men er det først tollkontroll e.l., er man ille ute uansett. Derfor kan det jo bli aktuelt å skaffe seg våen når man er kommet vel frem. Men **husk**, T-gruppen er under en definitiv tidsfrist. Eventuelt må man kanskje ofre en kontaktmann, elller ta med vedkommende ut igjen når man drar. Det illegale våpenmarkedet i européiske land er det veldig vanskelig å få noen konkrete opplysninger om. Ettersom T-gruppen skal på oppdrag i strøk der de ikke er så veldig godt kjent, blir de utstyrt med litt skytevåpen, ammunisjon og kommunikasjonsutstyr ved briefingen i Berlin. Ellers finnes det et omfattende ulovlig våpensalg i tidligere Warszawapakt-land, der man kan skaffe seg kontakter via skumle kneiper i bakgatene i de større bvyene, eller via den lokale Sovjet-garnisonen, for den saks skyld. Prøver man å kjøpe inn i Tyskland eller andre vestlige stater, er det vanskeligere, men fortsatt mulig å komme i kontakt med det ulovlige markedet. Dessuten er det kjent at i visse militaristiske kretser kan man få kjøpt en del ulovlig (noen "militær-effekt" forretninger har eiere som tar den betegnelsen litt vel på alvor).

I WARSZAWA
Kemerchek vil møte opp på de aktuelle dagene, men om gruppen oppfører seg spesielt lite diskret, vil han ikke la seg kontakte; da skygger han isteden dem til deres oppholdssted. Tar de kontakt på en saklig måte, vil han være tilgjengelig som medhjelper helt til de sier de ikke trenger ham, eller til etter at de har fått tak i våpenet. Det eneste stedet der han vil slå seg vrang, er om gruppen har tenkt å detonere våpenet i Østeuropa. Da vil han stikke av, og gå rett til politiet/KGB.

Herr "K."
"Victor Kemerchek"

Opprinnelig navn **Szandor Getöfi**

ME
VETT 13
INTELLIGENS 11
HUKOMMELSE 14
OPPMERKSOMHET 14
FE
UTHOLDENHET 9
STYRKE 7
SMIDIGHET 11
FYSIKK 8
REFLEKSER 12
FINGERFERDIGHET 9

Personlige detaljer: 37 år; opprinnelig ungarer, men har bodd de siste 15 år i Polen og USSR. K. er en av de dyktigste våpenhandlerne og -smuglerne i hele Sentraleuropa. Vil sikkert kunne foreslå å smugle inn både våpen og utstyr, eller skaffe spillerne det meste av det de trenger i Warszawa. Men alt dette tar tid: Smugling Tyskland-Polen, 3 dager, smugling Polen-Hviterussland, 5 dager. Alternativt kan han skaffe gruppen et større kjøretøy (minibuss) med skjlute rom nok til de meste de kan tenkes å dra med seg av våpen/utstyr, og la dem bruke den selv.

Ferdigheter
KAMP:
Våpenspesialist:
 Pistol
 Automatrifle
TEKNIKK:
Kjemiker
Sprengstoff:
 Plastiske eksplosiver
 Miner
Elektronikk
Våpensmed
Bilmekaniker
TRANSPORT:
Motorsykkel
Personbil
Lastebil
Buss

SPROG: Flytende: Ungarsk, polsk, russisk, engelsk, tysk
Godt: Arabisk, fransk, serbo-kroatisk, tsjekkisk
Litt: Tyrkisk, svensk, rumensk

I HVITERUSSLAND
Kobrin er en liten fredelig provinsby, ca. 70 km øst for Brest(-Litovsk). Byen ligger ved veiskillet der den store Hovedveien Warszawa-Minsk-Smolensk-Moskva tar av mot nordøst, mens den mindre riksveien til Gomel og Bryansk fortsetter nokså rett østover. Det er også jernbaner på omtrent de samme strekningene (selv om Hovedlinjen Warszawa-Moskva går utenfor nordvestre kartkant), pluss en kanal fra Kobrin til Pinsk. (Smugling pr. elvebåt er kanske en mulighet?).

Ved Chizin er det en gammel Luftvåpen-base (men landingsbanen kan fortsatt brukes -- også et ypperlig sted å fly inn antiterror-styrker, selv om disse selvsagt gjerne disponerer helikoptere).
KGB #5531 er en treningsleir for KGBs grensestyrker, og disponerer ca. 1000 våpenferdige mann alt i alt (automatrifler, maskinpistoler, antitankraketter). I selve Krasnobelzetsk leir er det for tiden forlagt en bataljon med mekanisert infanteri; dvs. ca. 750 infanterister, 80 PPKer + et tanks-kompani (T-72) med 20 stridsklare vogner. 50 mann og 5 tanks er satt opp ved 1 & 2 til enhver tid. Dessuten er det vakter i alle tårn (m/maskingevær) samt der vaktposter er angitt på kartet.
Hvis gruppen kontakter Jegor Malinov, vil han forlange minst $ 10,000,000 for å hjelpe dem, men han kan prutes ned til $ 800,000. Det er greiest om "K" hjelper dem med å møte Malinov, ellers vil han være svært mistenksom. Han kan treffes på perm utenfor leiren, noe "K" har rutinene for å ordne, enten i Brest eller Kobrin eller på et øde sted i terrenget.

KRASNOBELZETSK
1. Vakt- & beredskapskaserne
2. Oppstillingsområde for kjøretøyer i beredskap
3. Hovedport
4. Hovedbygning; offiserskvarter, kontorer
5. Paradeplass
6. Kaserner
7. Sikringsområde for kjernevåpen
   a) Verksted/laboratorium - eneste inn/ut
   b) Depot-bunkeren
8. Rakettlager/verksted
9. Hovedverksted/arsenal
10. Treningsområde/leirplass
11. Mannskapsmesse
12. Oppstillingsområder for rakettbatterier
13. Drivstoff (nedgravde tanker)
14. Garasje
15. Bilverksted
16. Treningsområde
17. Våpenlager
18. Skytebane

BOMBEN
Stridshodet er fullt operativt, men desarmert og må armeres + stilles inn før det vil gå av. Malinov kan og vil armere det, men kjenner ikke detoneringssekvensen/kodingen. Da må man evt. finne på noe smart: HUSK at oppdraget ikke heter "spreng noe i luften for enhver pris", men "bring dette våpenet ut"... Skulle noen gjennom omfattende innsats klare å sprenge det, vil skadevirkningene i en større by være av typen: Total ødeleggelse innen en radius på 5 km fra Ground Zero. Brann og kraftige skader innen en radius på 20 km. Og HUSK: Det er lettere å få våpenet til å slå feil, enn til å gå av skikkelig (dvs. at "tennsatsen" går av feil e.l.)! I så fall vil selve eksplosjonen og den radioaktive forurensningen selvsagt drepe en del mennesker, emn uansett vil Folkets Hevneres Sentralkommando bli SURE!!

MISTANKE-TABELL

Denne tabellen brukes hvis vanlige borgere/medpassasjerer eller andre "uprofesjonelle" personer ser noe som kan gjøre dem mistenksomme overfor gruppen.

	Grad av mistenkelig adferd (SLs vurdering)		
Terningkast (t6)	LITT	EN DEL	SVÆRT
1	m	M	M
2	m	m	M
3	-	m	M
4	-	m	m
5	-	-	m
6	-	-	-

m = vil ta personlig, direkte kontakt med politi eller annen myndighet (tollere, immigrasjonsmyndighet, flymannskaper, flyplasspersonale, militære) hvis slike er umiddelbart i nærheten.
KGB: Vil bli meget forsiktig, holde oppsyn med den/de mistenkelige, og snarest varsle det lokale kontoret.
M = vil om mulig kontakte noen som under [m], men i tillegg telefonere politi/myndigheter, stanse patruljebiler, og i det hele tatt gjøre alle slags bestrebelser på å melde fra.
KGB: Vil gjøre klar til å bruke våpen, og skyte uten varsel.

POENG/SEIER:
Gruppen som helhet får
a) 25 poeng for å ha fått tak i stridshodet
b) 60 poeng for å få smuglet det til Libya, Sudan eller Jemen
c) 30 poeng hvis våpenet blir detonert i et européisk land, Japan eller USA
d) 10 poeng hvis våpenet blir forsøkt detonert, men ikke går av, evt. blir ødelagt, i et européisk land, Japan eller USA, OG DETTE BLIR KJENT (presseomtale)
e) -20 poeng hvis våpenet blir detonert i et ikke-européisk land, (bortsett fra Japan eller USA)
f) -10 poeng hvis våpenet blir forsøkt detonert, men ikke går av, evt. blir ødelagt, i et ikke-européisk land, (bortsett fra Japan eller USA), uansett om dette blir kjent eller ikke
g) - 3 poeng pr. medlem som mister livet under aksjonen
h) + 1 for hvert medlem som unnslipper HVIS AKSJONEN ER VELLYKKET (minimum: at a) er oppnådd)

PERSONKORT

"HAMID ALI"

Opprinnelig navn **Mahmud Kenderi**

Også kjent som: **"Kamerat Jorge"** og **"Mannen fra Havana"**

ELITE

ME	
VETT	13
INTELLIGENS	10
HUKOMMELSE	14
OPPMERKSOMHET	12
FE	
UTHOLDENHET	12
STYRKE	11
SMIDIGHET	10
FYSIKK	13
REFLEKSER	13
FINGERFERDIGHET	11

Personlige detaljer: 31 år, palestiner fra flyktningeleirene i Gaza; en fullbefaren terrorist som de siste fem år har stått høyt oppe på de uformelle listene over "farligste menn i verden" som ulike vestlige sikkerhetsorganisasjoner har satt opp. Har lært seg å bruke mange typer våpen, sprengstoff og teknikker i kampen mot erkefienden, Israel. Snakker flere sprog flytende, og kan om nødvendig lære seg å si noen setninger på polsk, slovakisk eller fransk med tilnærmet perfekt uttale i løpet av noen få timer (hvis han har noen å lytte til). Hater amerikanere varmt og inderlig; vil nesten finne på hva som helst for å la være å komme i kontakt med folk fra Nord-Amerika, evt. skade dem hvis anledningen skulle by seg. Til gjengjeld er han mindre av en jøde-hater enn mange andre i Bevegelsen. "Deres veier har krysset våre, og gjort dem til våre fiender. Vi må slå sionistene på slagmarken og tvinge dem ut av Palestina. Men la oss så respektere dem som fiender," er representativt for hans holdning.

Hamid Ali er en varm tilhenger av "Folkets Hevnere"-ledelsens nye linje med å ta oppdrag for Irak. Han er fanatisk sosialist, og har fått mye av treningen sin på Cuba. Han mener at å jobbe for Saddam H. vil skade den egentlige fienden -- USA og verdenskapitalismen -- langt mer enn tilfeldige aksjoner i Midt-Østen eller Europa. Han er en lydig og effektiv tjener for sine sjefer. Men er også kjent for å kunne gå sine egne veier, hvis han tror at det vil hjelpe Palestinas sak.

Ferdigheter

KAMP:
Våpenspesialist:
- Automatrifle
- Maskinpistol
- Skarpskyting (rifle)
- Bombekaster

Uvæpnet (martial arts):
- Aikido

Militærvitenskap:
- Taktikk
- Gerilja

TEKNIKK:
Sprengstoff:
- Plastiske eksplosiver
- Miner

Våpensmed
Bilmekaniker

TRANSPORT:
Sykkel (off-road)
Motorsykkel
Personbil
Lastebil
Buss
Fallskjermhopping

SPROG:
Flytende: Arabisk, engelsk, spansk, russisk
Godt: Tysk, farsi (iransk), gresk, hebraisk
Litt: Dansk, nederlandsk, italiensk

FALSK DOKUMENTASJON:
Marokkansk pass (perfekt utført)
Navn: Shameed Ali Merazidh
Alder: 35 Yrke: Kontorsjef

PERSONKORT

"SHAZAFI"

Opprinnelig navn **Marboun al-Ghalik**

ELITE

ME

VETT	10
INTELLIGENS	11
HUKOMMELSE	10
OPPMERKSOMHET	15

FE

UTHOLDENHET	12
STYRKE	15
SMIDIGHET	12
FYSIKK	13
REFLEKSER	9
FINGERFERDIGHET	10

Personlige detaljer: 25 år, av egyptisk avstamning; kommer fra en familie med nær tilknytning til Det Islamske Brorskap i Alexandria, og opplevde at hans far ble arrestert (senere "skutt under fluktforsøk" av politiet) mens han selv som 10-åring så på. Ble fanatisk islamsk fundamentalist, og lot seg villig verve til Folkets Hevnere etter først å ha vært med i "Allahs Hunder", bygeriljaen til Det Islamske Broskap, i to år; den nest mest fullbefarne og klart mest fanatiske i gruppen. Er ikke særlig pen, men har en personlig utstråling som gjør at andre hører på ham, og kvinner blir tiltrukket av ham. Dette siste kan av & til skape vanskeligheter: Selv er han helt avholdende, både når det gjelder sex og rusmidler, og har lett for å bli sint når andre medlemmer av gruppen ikke er like "rene" som ham selv.

Ferdigheter

KAMP:
Våpenspesialist:
- Pistol
- Maskinpistol
- Automatrifle

Uvæpnet (martial arts):
- Karate
- Judo

Militærvitenskap:
- Taktikk

TEKNIKK:
- Sprengstoff
- Miner

Elektronikk
Kommunikasjon etc.:
- Radiotelegrafist
- Militær sambandsmann

Elektriker:
- Svakstrøm

Bilmekaniker

TRANSPORT:
Motorsykkel
Personbil
Lastebil
Buss
Bandvogn
Pansrede personellkjøretøyer
Tanks

SPROG:
Arabisk, engelsk, tysk

FALSK DOKUMENTASJON:
Tunisisk pass (90% utført)
Navn: Tarim Chouadzine
Alder: 28   Yrke: Elektrotekmiker

PERSONKORT

"NAIMONA"

Opprinnelig navn **Shamitra Dezfour**

VETERAN

ME	
VETT	14
INTELLIGENS	12
HUKOMMELSE	13
OPPMERKSOMHET	10
FE	
UTHOLDENHET	8
STYRKE	9
SMIDIGHET	11
FYSIKK	8
REFLEKSER	10
FINGERFERDIGHET	9

Personlige detaljer: 27 år, født i en flyktningeleir i Jordan; rekruttert til Al-Fatah i 1987, trenet i Libanon; gikk over til den (dengang) syrisk-støttede "Folkets Hevnere"-gruppen da PLO ble for "myke" mot Israel. Har siden den gang vært en stø og pålitelig soldat for organisasjonen; er meget kreativ, og en av de smarteste i gruppen. Men samtidig har hun godt med paranoia, og er istand til å mistenke de fleste for å være fiendtlige agenter. Sprogmektig, velutdannet og stolt av det. Håpløs når det gjelder biler/kjøretøyer, men svært flink med skytevåpen.

Ferdigheter
KAMP:
Våpenspesialist:
- Revolver
- Automatpistol
- Automatrifle
- Maskinpistol
- Skarpskytterifle
- Hagle

Uvæpnet (martial arts):
- Judo

Militærvitenskap:
- Strategi
- Taktikk

TEKNIKK:
Farmasøyt
TRANSPORT:
Sykkel
Seilbåt
Speedbåt

SPROG:
Flytende: Arabisk, engelsk, fransk, tysk, russsisk, polsk
Godt: Gresk, spansk, portugisisk, bulgarsk

FALSK DOKUMENTASJON:
Marokkansk pass (90% utført)
Navn: Zaheeda Goumier
Alder: 28   Yrke: Kjemiker

PERSONKORT

"FIRMAN"

Opprinnelig navn **Shafik Sulaymani**

VETERAN
ME

VETT	9
INTELLIGENS	9
HUKOMMELSE	11
OPPMERKSOMHET	13

FE

UTHOLDENHET	14
STYRKE	10
SMIDIGHET	11
FYSIKK	13
REFLEKSER	12
FINGERFERDIGHET	9

Personlige detaljer: 22 år, libaneser, vervet til Folkets Hevnere da han var 18; er ute på sitt sjette oppdrag, og føler se nå meget erfaren, en av "gutta". Svært blodtørstig, og har vært i flere skuddvekslinger, men tror ikke han har fått tatt livet av noen ennå; er ivrig etter å "vise seg" ved å gjøre det. Er personlig overbevist shia-muslim, men lojal mot Den Palestinske Revolusjonen; samtidig har han imidlertid ingen samvittighetsnag mot å rapportere tilbake til sin kontaktperson ved den iranske ambassaden i Paris: Han ble vervet som informant av den iranske etterretningstjenesten, som ønsker å holde en viss kontroll med de ekstreme palestinske geriljabevegelsene. Er blitt sjekket svært grundig av FH, men har til nå vært en helt uklanderlig soldat. Er dermed forsiktig, og vil bare ringe "kontakt-telefonen" sin i tilfeller der han føler seg helt sikker på ikke å kunne bli oppdaget. Muslimsk sjåvinist; full av skepsis til alle sider ved det vestlige samfunnet (og snakker bare farsi og arabisk!). Er meget flink med alle slags kjøretøyer og fly, og stolt av det.

Ferdigheter
KAMP:
Våpenspesialist:
Maskinpistol
TEKNIKK:
Grovsmed
Bilmekaniker
Flymekaniker
TRANSPORT:
Personbil
Lastebil
Buss
Bandvogn
Fallskjermhopping
Hangglider
Ultralights
Helikopter
Småfly

SPROG: Arabisk, farsi

FALSK DOKUMENTASJON:
Tunisisk pass (85% utført)
Navn: Hasan Desfarud
Alder: 24 Yrke: Tekniker

PERSONKORT

"ANNA"

Opprinnelig navn **Elisaveta Shanafi**

REKRUTT
ME

VETT	11
INTELLIGENS	12
HUKOMMELSE	12
OPPMERKSOMHET	10
FE	
UTHOLDENHET	13
STYRKE	9
SMIDIGHET	11
FYSIKK	8
REFLEKSER	13
FINGERFERDIGHET	9

Personlige detaljer: 26 år, født i en flyktningeleir i Beirut av en palestinsk mor og russisk far. Faren var en ambassadefunksjonær som ble hjemsendt da det ble kjent at han hadde fått barn med en palestiner, og "Eli" vokste opp som araber. Først i voksen alder har hun lært seg russisk igjen, men snakker det meget bra. Familien hennes måtte flykte da Israel gikk inn i Libanon i 1982. Ble vervet til "Folkets Hevnere" for halvannet år siden, og er nå ute på sitt første ordentlige oppdrag. Føler et intenst hat mot alle israelere, og er skeptisk til alle russere. Flink til å bruke skytevåpen, MEN: Er veldig spent på om hun vil orke å skyte på et annet menneske; vil bruke mye tid på å pusse og stelle med våpen, og synes hun trenger tid for seg selv for å konsentrere seg, evt. lese i Koranen etc.. Glad i dyr, og flink til å ri.

Ferdigheter
KAMP:
Våpenspesialist:
- Pistol
- Maskinpistol
- Automatrifle

TEKNIKK:
Sprengstoff:
- Plastiske eksplosiver

Elektronikk
TRANSPORT:
Personbil
SPROG: Arabisk, russisk, engelsk

FALSK DOKUMENTASJON:
Tunisisk pass (95% utført)
Navn: Miryam Desfarud (gift m. "Hasan D.")
Alder: 25   Yrke: Sekretær

PERSONKORT

"AHMED"

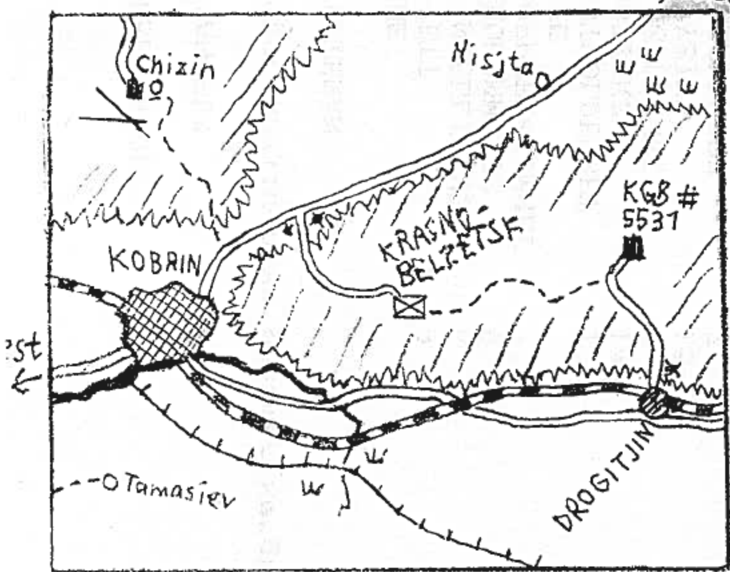
Opprinnelig navn **Shazman Kerghala.**

VETERAN

ME
VETT 9
INTELLIGENS 6
HUKOMMELSE 8
OPPMERKSOMHET 7
FE
UTHOLDENHET 13
STYRKE 14
SMIDIGHET 8
FYSIKK 15
REFLEKSER 7
FINGERFERDIGHET 5

Personlige detaljer: 28 år, av blandet iransk/arabisk opphav (født i Irak), foreldreløs som barn, og tatt hånd om av en palestinsk familie i Kuwait. Ble overbevist tilhenger av Palestinas frigjøring som tenåring, og meldte seg til tjeneste for Folkets Hevnere etter en kort karriere som (lite vellykket) militsmann i Libanon. Nå ansett som en pålitelig og erfaren terrorist; lydig mot overordnede, bruker gjerne slagvåpen, og en effektiv torturist. Har vært med på flere bombekasterangrep, og anser seg som ekspert på dette våpenet. Er voldsomt nysgjerrig når det gjelder sprengstoff, og alt som hører med, fra lunter, fenghetter og detonatorer til tidsinstilling og fjernkontroll - har satt seg som mål å lære "alt" om eksplosiver... Dårlig til å skyte med både rifle og pistol; -2 ved all bruk av DISSE skytevåpen (inkl. automatrifle, men ikke maskinpistol) på rekkevidder over kloss hold.

Ferdigheter
KAMP: Våpenspesialist:
Klubbe
Bombekaster
AT/rakettvåpen
TRANSPORT:
Personbil
Sprog: Arabisk, farsi (iransk)



= by
= landsby
= militærleir etc.
= elv
= jernbane
= vei
= skogsvei, sti
= kanal
= skog
= myr
= flyplass
= vaktpost
= vakttårn
= gjerde

KRASNOBELZETSK

KART

EX CATHEDRA

Denne spalten er ny til PHOBOS 100. Det er meningen at den skal komme i samtlige PHOBOSer fremover, men tiden får vise om dette utmerkede forsett lar seg gjennomføre. Min (og de fleste andres) erfaring med faste spalter i dette bladet skulle kanskje mane til skepsis. Så lenge jeg besitter ledervervet i Ares, vil "EX CATHEDRA" (få høre hvor mange som ikke tar referansen -- vær ærlige, nå!) ha som uoffisiell undertittel "Formannen har talt!". Dessuten vil jeg her komme med småstoff som ikke egner seg på andre steder i bladet, spekulasjoner, rykter så simple at de ikke passer i "Fra Kloakken" engang, samt generelt Formann Bergs Tanker om dette & hint.

De av deres som har hørt meg prate, vet at det er noe jeg gjør ofte, gjerne og lenge. Men nå har det seg slik at denne klubben er nokså full av snakkesalige personer. Dermed blir jeg ofte hemmet i den ellers naturlige utfoldelsen av min pratsommelighet. Andre kan av & til greie å overdøve meg! Og sånt unngår man jo ved å skrive, istedet for å snakke. Eneste mulighet for folk som ønsker å komme til orde nå, blir å skrive bidrag til PHOBOS selv. Og i så fall vil vi i redaksjonen bare bli fornøyd.

Vi kan jo begynne med litt aktualitetsstoff: Det er helt sikkert en forbedring for Fantastico å komme seg ned på Stortingsgt./Karl Johan-aksen. Snart har de direkte og uhemmet "Line-of-Sight" til Avalon! Alt som trengs for å få til et meget spennende festfyrverkeri tvers gjennom Studenterlunden er at GAaserud kjøper opp SPACEWORLD, samt at Fantasticiotene skaffer seg noe tyngre skyts (RPG eller tilsvarende bærbare missiler burde holde). Kanskje vi snart kan skrive et helt nytt TERRORIST-scenario?

De av dere som driver med det stadig mer kompliserte EUROPA-systemet, vil sikkert glede dere over nyheten om at GR/D skal ha garantert å få SECOND FRONT ferdig til 100-årsjubileet for avslutningen av 2. Verdenskrig. Samtidig er det jo verdt å merke seg at de som spiller Europa i Osloregionen nå, later til å være henfalne til FIRE IN THE EAST/ SCORCHED EARTH-scenarioer, der man ofte ikke rekker mer enn fem-seks trekk før den ene eller andre parten gir seg. Nå kan det jo ha noe med saken å gjøre at nevnte antall trekk sannsynligvis har tatt en 50-60 timer å gjennomføre, men pytt, pytt! Feiginger, sier nå vi.

Til Ares' beste regner vi med at PHOBOS f.o.m. nr. 101 igjen vil begynne å trykke De To Lister (Vasking & Program). Vi vil ikke besudle dette jubileumsnummeret med sånt... Ellers er det verdt å merke seg at kun plasshensyn gjør at undertegnede har måttet utsette gjenopplivingen av den historiske spalten sin. Når det ble klart at P.100 ble på over 80 sider, og dermed mer enn dobbelt så stort som P.50, var det flere av oss (vi nevner i fleng Trond Jansen) som mente at nok fikk være nok. I skrivende stund vites ikke hvor langt nr. 100 ender opp med å bli (eller om vi får stiftet det). Men en ting er sikkert: Står det noe her som du syntes ikke burde vært med, er det kun din egen feil: Du kunne jo sendt inn tyve sider genialt stoff, sånn at vi dermed hadde vært nødt til å kutte ut de mindreverdige greiene...

Til slutt: Det er helt klart et godt tegn at foreningen vår nå er oppe i 42 medlemmer. Men uansett hva slags religiøst forhold man måtte ha til akkurat det tallet, er det nokså definitivt at vi ikke ønsker å ende opp med 42 medlemmer for året 1993. Får vi ett medlem til, har vi nådd medlemstallet fra ifjor. Alt utover det er ren netto, og vi er tross alt ikke ferdige med april ennå. Stå på og verv spillinteresserte til Ares! Maser dere nok blir det kanskje vervepremier -- hvem vet?

JHB

PHOBOS 100

April 1993 Organ for ARES — ~~Oslostudentenes Spillklubb~~ Gratis til medl.
FORENING FOR SIMULERINGSSPILL

Fear and Loathing at Bjølsen II

Denne artikkelen skulle egentlig ha vært med i Phobos 50. Dessverre ble den forsinket i posten, så vi bringer den derfor her i stedet. Forhåpentligvis vil det ikke skje noen forsinkelser denne gangen, men hvis bladet dere nå leser mot formodning skulle være Phobos 200, er det nok bare å konstatere at bedriftspakke (m/ striper) ikke er det det en gang var, da landpostbudene vandret rundt i sort dobbeltspent dress med gullknapper og blåste i horn for å skremme bort onde ånder (noe som ofte kunne stå om livet, derav uttrykket post mortem). Heldigvis er bladet ellers ikke mer påvirket av moderne fiksfakserier og "desktopping" enn at de tar vare på gode gamle typografiske tradisjoner som har blitt overlevert gjennom uminnelige generasjoner. Hvor mange av nåtidens datavidundre vet hvilke Bic eller Parker kulepenner som egner seg best til å gnugge Letraset, eller hva man skal blande ut Tipp-Ex'en med når den har tørket ut så den ligner knust porselen? Og hvilken temperatur Peli-Fix'en skal oppbevares i for å best mulig smøring er en godt bevart hemmelighet.

Forøvrig er det en (noenlunde) stor ære å få anledning til å skrive lederartikkelen i dette jubileumsnummeret, siden jeg faktisk aldri har vært medlem i klubben. Skjønt, det er faktisk et definisjonsspørsmål—i hine hårde dage (1984?) fant jeg faktisk postadressen til Ares (i Algernon?), og sendte sporenstreks den omtalte medlemsavgift på kr 30.– (eller noe sånt, svindyrt var det i alle fall), i trygg forvissning om at jeg ville motta møteinnkallinger, fanziner, medlemstilbud og det man ellers ville forvente i postkassen innen kort tid. "Kort" er jo selvsagt et relativt begrep, og vi har jo allerede nevnt de stadig forekommende forsinkelser med postvesenet, men jeg vil nok anta at når jeg ennå ikke har mottatt noe, vil jeg anta at 1) klubben er nedlagt, 2) klubben har flyttet uten å melde adresseforandring, 3) medlemsregisteret ble overtatt av Geir Aaslid for potensielt postordresalg, eller 4) kassereren heter Erik Naggum. Uansett ber jeg om at pengene blir satt inn på min postgirokonto innen 14 dager, hvis dere vil unngå rettslig inndrivelse med de merkostnader det vil påbeløpe seg (med en morarente på 1.5% per måned blir vel beløpet ca 84.75, men for å vise min velvilje kan vi avrunde ned til nærmeste femtiøre i stedet for opp som er vanlig prosedyre).

Til slutt må jeg bare få overbringe de hjerteligste gratulasjoner med at Phobos nå har kommet ut med ☐ 50 ☒ 100 ☐ 200 numre, selv om det ikke har vært uten tap. Men "golf" har vel alltid vært en aktivitet med høye tapstall, og når motstanderne fraterniserer med slike psykologiske virkemidler, kan vel selv den braveste fristes til å snu kappen. Vi får håpe at det påtroppende redaksjonsmedlem ikke lar seg friste til å vike fra den rette vei. Vi sees igjen om hundre numre.

— Geir Aalberg (de facto red. in spe)



I Grevens tid

I disse lett antennelige tider er det særlig ett tema som har vært ganske hot, og i enkelte kretser ganske brennbart, og da er det ikke hjemmebrenning vi snakker om. Ikke det at jeg har den helt store kontakten med dette miljøet (det overlater jeg til Alf Risberg, som later til å ha gjort det til sitt livs misjon å oppsøke ekstreme kultbevegelser), men i forbindelse med min siste jobb var jeg innom et setteri som hadde fått i oppdrag av plateselskapet til en viss greve som man ikke kan regne med å finne i adelskalenderen. Oppdraget besto i å kjøre ut originaler til platecover for bandet (som i følge min søster hadde blitt slaktet i Kerrang), og tradisjonen tro hadde jo dette blodrøde (store) gotiske bokstaver på svart bunn. Mest oppsikt vakte imidlertid et av deres eksempler på "merchandising", som bassisten hadde blitt nektet å trykke på jobben sin. Etter at setteriet hadde forvisset dem om at de ikke drev sensur, fikk de i oppdrag å lage original til det som sikkert blir sommeren store slager: Zippo-lightere med bilder av stavkirker! (Se her, vi fikk da inn en historie om satanister i dette nummeret også!) ■

PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES - *kun for medlemmer*

Nr. 100, onsdag 28/4 1993

